SÓ AVENTURAS
ESPECIAL
Ação, mistério, horror
e ficção científica
TRAMA
ISSN 1413-6015
9 771413 601009
06
Aventuras-Solo
7 HISTÓRIAS QUE VOCÊ
LÊ, JOGA E DECIDE!

VOCÊ DECIDE!

Para muitos RPGistas, as aventuras-solo foram onde tudo começou. Ler histórias fantásticas já é muito divertido; participar delas, melhor ainda!

Aventura-solo não é RPG, mas é um bom começo — ou, como diriam alguns, "é mais ou menos por aí". Você pode se divertir com uma delas em qualquer local e a qualquer momento. Com milhares de fãs em todo o Brasil, as aventuras-solo não têm a mesma liberdade de um RPG verdadeiro, com jogadores e Mestre à volta de uma mesa. Em compensação, são mais práticas e podem ser jogadas em qualquer lugar: ônibus, consultório do dentista, casa de tia chata...

Uma aventura-solo é uma história em vários pedaços, que não fazem sentido se lidos em ordem numérica. Jogar é bem simples; basta ler a história até o momento de fazer uma escolha e então decidir. Tomando as decições certas, você chega ao final. Se tomar decisões erradas... bem, você sempre pode voltar e começar tudo de novo!

Aventuras-solo já eram sucesso em livros de bolso, como as coleções ***Aventuras Fantásticas, Você é o Herói*** *e outras. SÓ AVENTURAS foi a primeira revista brasileira a publicar aventuras-solo rápidas e práticas, sem a necessidade de jogar dados ou preencher fichas. A idéia foi aprovada pelos leitores. E, como eles sempre pedem mais...*

Esta edição especial reúne algumas das melhores aventuras-solo publicadas em SÓ AVENTURAS e DRAGÃO BRASIL — além de ***Sem Saída****, uma história inédita. Esta é sua chance de aprender os fundamentos do verdadeiro RPG, ou ensinar um amigo seu que não consegue entender "aquele jogo de maluco" do qual você tanto fala! Depois de experimentar, será bem mais fácil compreender essa história de interpretação de personagens e decidir o rumo de uma aventura.*

Esperamos que você goste da nossa seleção e — o mais importante — divirta-se bastante!

Os Editores

SUMÁRIO

Sem Saída 4

Nascido das Trevas 10

Assalto ao Mestre Arsenal . 17

Eu, O Monstro 25

Herança Maldita 32

Coragem Metálica 38

O Segredo do Mosteiro 44

Capa: Joe Prado & Tatiana Bisson

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

SÓ AVENTURAS

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"
Rogério "Katabrok" Saladino

Direção de Arte
Roberto Avelino

Revisão
Hebe Ester Lucas

Diagramação
Ruy Okuma

Secretário Gráfico
Álvaro Corrêa

Secretária Editorial
Damaris Marcelino

Colaboradores Desta Edição
Grahal, Lalo, Di'Follkyer, Marcelo Del Debbio, Gianpaolo Celli (textos); Evandro T. Gregorio, Joe Prado (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contato
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL 887-5408

Coordenador
José Luiz Cazarim

Assistente
Luzia Begalli

SÓ AVENTURAS (ISSN 1413-6015) é uma publicação bimestral da

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impressão e acabamento: Prol

SEM SA

Uma aventura cyberpunk no mais sombrio futuro

O ano é 2020. A notícia do momento é a Guerra Traktoriana. Dizem os noticiários que duas raças extraterrestres — uma de homens-inseto prateados, outra de robôs gigantes — estão trocando tiros em algum lugar da galáxia, e a Terra está no meio do fogo cruzado. Claro, nunca ninguém conseguiu convencer você de que isso seja verdade; com certeza é mais uma entre muitas histórias criadas pelas Corporações, apenas como pretexto para investir fortunas em tecnologia de armamentos. Eles alegam que a destruição de Nova York anos atrás foi obra de um ataque alienígena, mas as Corporações inventam qualquer mentira para explodir aquilo que não apreciam. As agências de notícias transmitem imagens do combate em pontos distantes do espaço, é verdade — mas hoje em dia, com a computação gráfica em estágio tão avançado, nem mesmo o mais habilidoso *netrunner* pode dizer com certeza se uma imagem é real ou gerada eletronicamente.

De qualquer forma, você não se interessa por guerras nas estrelas. Sobreviver no mundo real já é difícil o bastante. No alto de suas torres e fortalezas, as Corporações controlam tudo com seus mercenários ciborgues. Nas ruas mais abaixo, a escuridão urbana explode em luzes e cores. Gangues de *cyberpunks* como a sua infestam a cidade, transformando-a em uma zona de guerra.

Se você acha que pode sobreviver nesse perigoso futuro, comece lendo o trecho **1**.

01 Quando desperta, a última coisa de que se lembra é o ataque da gangue Wolverine. Sim, agora você recorda melhor os baixinhos com cabelo esquisito e feições canadenses bioesculpidas. Nunca acreditou que eles existissem: hoje em dia muitas gangues adotam a aparência de uma personalidade famosa qualquer, é verdade... mas um super-herói de antigas histórias em quadrinhos? Sua pistola chegou a acertar um deles, mas o sujeito curou-se logo: tinha o corpo entupido de nanocirurgiões — máquinas microscópicas que circulam no sangue e reparam tecidos lesados. O pior de tudo era ser chamado de "xará" enquanto garras de monofilamento retalhavam suas vísceras.

Por falar nisso... porque você ainda está vivo?

Você descobre-se em um quarto de hospital. Um grande e caro hospital, ao que parece. Esquisito. Tudo bem que em 2020 as empresas médicas dispõem de vigilância por satélite e ambulâncias especiais para recolher feridos com rapidez, mas você não é cliente de nenhuma delas. Nunca teve grana para isso.

Alguém está ao lado de seu leito. Roupa conservadora, óculos escuros, cabelo longo e negro, salpicado de luzes. Mesmo sob tanta cobertura é possível notar uma mulher belíssima. Não que isso seja incomum; em 2020, pelo preço certo, qualquer um pode ter a aparência de um astro de cinema.

Vá para **9**.

02 Você escolheu tentar a fuga. Agora deve decidir como escapará de uma aeronave Raptor-Z4 plenamente carregada, capaz de explodir você em pedacinhos tão pequenos que vão precisar de micros-

Ilustração: Marcelo Cassaro

cópio para encontrá-los!
Se pretende atacar a nave com o fuzil iônico embutido no braço, vá para **17**. Se quer pisar fundo e sumir na estrada, vá para **11**.

03 — Você me usou como boi-de-piranha, não é? — você diz. — Colocou-me na mira do monstro para livrar sua bundinha. Esperava que eu e ele matássemos um ao outro. Bem, não me importo de morrer, se levar comigo uma Corporativa sacana como você.
Jessica olha espantada e então baixa os olhos, resignada, conformada com sua decisão. Não esboça nenhuma reação quando o monstro fecha à volta de seu pescoço uma mão metálica de três dedos, esmagando sua garganta e transformando vértebras em farelo.
Antes que consiga ao menos pensar em usar sua arma, o mesmo acontece com você.

04 Se ainda não fez alguma destas escolhas, e deseja fazer agora, você pode:
Descobrir se alguém de sua gangue escapou com vida. Vá para **24**.
Procurar a gangue Wolverine para acertar as contas. Vá para **32**.
Investigar o que exatamente foi feito com seu corpo. Vá para **12**.
Tentar descobrir alguma coisa sobre Jessica. Vá para **38**.
Fugir da cidade enquanto está vivo. Vá para **20**.
Apenas ficar quietinho e esperar que Jessica entre em contato. Vá para **6**.

05 — *Isso, terráquea, é algo que não posso permitir.*
A voz é pavorosa, saída de um pesadelo. Olhando em sua direção, você vê uma forma metálica surgindo do nada. Uma criatura prateada, com mais de dois metros de altura, imensos olhos de inseto e cabeça alongada, em forma de canoa invertida.
— Eu sabia que você viria — diz Jessica. — Andou perseguindo-me nestas últimas semanas. Esteve bem perto de me matar.
— *Mas nunca tanto quanto agora, terráquea. Descuidou-se em demasia. Neste sítio desprotegido, nada poderá salvá-la. Com sua morte, e a eliminação desta arma covarde, minha espécie nada terá a temer do terrível planeta Terra.*
A criatura avança na direção de vocês, seus passos produzindo estrondos metálicos no piso do pátio. Parece óbvio que ela pode matar vocês dois com as mãos vazias.
— Receio que tenha uma decisão importante a tomar, meu bem — diz Jessica a você. — Se deixar que a criatura ataque, ambos morreremos. Mas se disparar agora com o rifle embutido, temos uma chance de sobreviver. Sei que deseja intensamente minha morte, mas será que odeia-me tanto a ponto de sacrificar sua vida também?
E então? Depois de tudo que Jessica fez, você adoraria vê-la feita em pedaços por um monstro do espaço... mas você morreria também. Se achar que é um preço pequeno a pagar por sua vingança, vá para **3**. Se prefere confiar nela e atacar o alienígena, vá para **13**.

06 Você acha que já está metido em confusão suficiente, e resolve ficar na sua. Tenta levar uma vida normal durante os dias seguintes, até receber uma chamada pelo videofone; Jessica quer encontrá-lo em um velho pátio industrial, nos arredores da cidade — o tipo de lugar onde não há testemunhas.
Vá para **10**.

07 — Larga a mão, Jack — você diz. — Ainda ouço por aí aquelas histórias de como você explodiu a cabeça de um cara após uma cirurgia, porque esqueceu um minimíssil lá dentro!
Jack resmunga um bocado e desfia algumas desculpas, mas respeita sua decisão. Você abandona seu consultório e vai para **14**.

08 Jake é um mídia, um caçador da verdade. Com sua câmera a tiracolo, ele está sempre disposto a revelar os podres das Corporações. Cara corajoso, você deve reconhecer.
— Sim, sei qualquer coisa sobre Jessica. Entrevistei-a há pouco tempo,

trabalha na Metalcomp. Ela parece diferente dos Corporativos em geral. Enquanto as outras Corporações guardam para si os segredos das estrelas, Jessica está tentando tornar disponível ao público uma revolucionária tecnologia em biônicos. Disse que está sendo ameaçada e teme por sua vida. Muita gente não gostaria de ver essas peças nas ruas.
Você reluta em acreditar no que ouve. Jessica não lhe parece nenhuma vítima indefesa. Por outro lado, Jake é um repórter astuto e não seria enganado com facilidade.
Se quer procurar mais contatos nas ruas, vá para **21**. Caso contrário, vá para **14**.

09 — Vamos, meu bem. Acorde. Temos negócios a tratar.
— Roy — você protesta. — Meu nome é Roy.
Ela sorri, complacente.
— Como quiser, Roy. Sente-se bem? Espero que sim, pois gastei bastante para restaurar o que sobrou de você naquele beco.
As coisas parecem estar ficando claras. A garota em trajes de executivo, sua "benfeitora", é uma Corporativa. Você não é idiota e sabe como as coisas funcionam: algum informante avisou-a sobre um *cyberpunk* moribundo, e ela autorizou o socorro e tratamento médico. Claro que isso não vai sair de graça — com certeza ela tem algum trabalho sujo e muito perigoso esperando por você.
Você sempre odiou o modo como as Corporações manipulam as pessoas. Mas esta garota pode ter cometido um erro: ela está sozinha. Você nunca ouviu falar de um Corporativo que abandonasse seu escritório superprotegido sem uma escolta de dois ou três enormes guarda-costas, cheios de armas e *cyberware*.
Se quiser atacar a garota e tentar escapar, vá para **30**. Se acha que é melhor conversar, vá para **34**.

10 Você e Jessica estão sozinhos do lado de fora de um velho galpão. Ela manda embora a aerolimunise. Você fica surpreso como ela parece completamente desprotegida, sem guarda-costas ou qualquer segurança. Pouco típico dos Corporativos. Não que você tenha razões para achá-la indefesa, claro...
— Acho que não preciso mais fazer segredo sobre minhas intenções — diz ela, enquanto tira os óculos e exibe bonitos ciberópticos espelhados.
— O braço biônico que você carrega é um protótipo extremamente avançado, algo que desejo colocar no mercado. Se conseguir, a Metalcomp será líder no mercado mundial de biônicos. Vou subir como um foguete dentro da empresa, posso até pensar na vice-presidência. O problema é que, por causa disso, muita gente anda querendo minha cabeça.
"Não me refiro a outros Corporativos, claro; no nosso ramo, matar uns aos outros é rotina. Matamos os subalternos para evitar sabotagens, e os superiores para conseguir seus cargos. Sem problemas, posso lidar com isso.
"Mas a coisa é muito maior. A arma que você tem implantada no braço, o fuzil iônico, é o mais eficiente armamento contra os alienígenas. Eles não gostariam nem um pouco de ver essa arma disponível ao público em qualquer *shopping*. Seria um grande empecilho quando tentassem dominar a Terra no futuro."
Vá para **5**.

11 Louco de raiva e frustração, você tenta o impensável: superar um Raptor-Z4 com uma motocicleta convencional.
Você acelera até o fim, zunindo pela auto-estrada, torcendo pelo surgimento de uma ponte ou túnel que obrigue a aeronave a desviar.
Nenhum túnel ou ponte acontece. A única mudança na paisagem é o míssil que explode logo adiante, fazendo você e sua moto mergulharem em uma cratera em chamas. Do fundo de sua dor, você ainda consegue ouvir a voz de Jessica:
— Que infelicidade. Justamente quando começávamos a nos enteder. Bem, receio que nosso acordo termine aqui. Agora deve devolver o que me pertence...
Seus restos são recolhidos horas mais tarde pela polícia rodoviária. O braço direito nunca foi encontrado.

12 Jack Estripador é o codinome de seu cirurgião de rua. Ele já remendou você um bocado de vezes, e sempre tenta empurrar algum *cyberware* de segunda mão. Considerando a origem duvidosa do material de Jack, até agora você resistiu à tentação de comprar seus implantes.
— Você tem aqui uma peça incrível! — ele exclama, escarafunchando seu braço com sensores e instrumentos. — Coisa inédita! Se eu acreditasse naquelas histórias sobre alienígenas, diria que isto não foi fabricado neste mundo.
— Esqueça o braço — você diz. — Não sei o que mais os Corporativos podem ter enfiado em mim. Preciso de uma sondagem geral.
— Bem pensado. Quando esses engravatados querem algo de você, é melhor ter cuidado.
Jack pede que você deite-se sobre uma plataforma. Uma tela ao lado do aparelho revela um diagrama de seu corpo.
— Um chip gerador de dor! — grita Jack, agitado como sempre. — Faz seus nervos em pandarecos quando ativado. Usam isso para impedir agentes rebeldes de atacar seus superiores.
— Você pode tirar?
— São programados para matar o portador se alguém tenta removê-los. Mas, para mim, é brinquedo de criança. Posso tirar com um braço amarrado nas costas.
Se quer permitir que Jack remova o chip, vá para **19**. Se não vai permitir, vá para **7**.

13 Vá para **40**.

14 Enquanto vaga pelas ruas no dorso de sua moto, você sente que está sendo vigiado. Coisas como "intuição" podem parecer bobagem nestes tempos de sentidos ampliados ciberneticamente, mas seus instintos nunca mentiram para você antes. Olha em volta, não consegue ver ninguém mais suspeito que o normal, mas isso não o convence. Teria Jessica contratado agentes para ficar de olho em você? Bem provável.
Se quer tentar emboscar seus perseguidores, vá para **28**. Se prefere deixar as coisas como estão, vá para **4**.

15 — Tudo bem, mina. Ou Jessica, como quiser. Chega de ficar me enrolando, porque já saquei o esquema. Salvou-me em troca de algum servicinho, certo?
— Ora, como estamos ansiosos! Antes de mais nada, não está interessado em ver o presente que recebeu?
Você senta-se na cama e joga longe os lençóis. Onde devia estar seu braço direito, encontra uma estrutura de metal cromado. Você sempre quis um destes biônicos, mas eles custam pelo menos vinte mil créditos!
— Não se deixe enganar pela aparência — diz Jessica, com orgulho. — É equipamento de última geração, muito superior a qualquer *cyberwear* que já tenha visto. Há um fuzil iônico embutido na estrutura, indetectável sem um exame cuidadoso. Coisa que você nunca encontrará nas ruas. Nem mesmo no mercado negro. Tecnologia alienígena, cortesia da Guerra Traktoriana.
— A Guerra...?! — você exclama. — Pensei que fosse...
— Invenção de Corporações? Fantasia da imprensa? Não mesmo, querido. Os monstros do espaço estão mesmo explodindo uns aos outros lá fora. Neste instante somos como os prédios de Tóquio no meio de uma luta entre King Kong e Godzilla, torcendo para que nenhum deles pise em nós.
Vá para **23**.

16 16 Ricardito é hispano-americano, você acha. Suas feições não dizem nada — e, mesmo que dissessem, poderiam ser bioesculpidas. Gosta de carregar no sotaque espanhol, mas em certas ocasiões você já ouviu de seus lábios um idioma puríssimo.
— Jessica, não é? Jovem Corporativa, sei. Cabelo longo, negro e com luzes. Não temos muita coisa para trabalhar, *hombre*. Quê?! A *chica* tem

acesso a tecnologia alienígena? Bem, isso muda tudo.
Ricardito parece apenas meditar, mas você sabe que na verdade ele está em contato com seus informantes pela conexão de rádio implantada no crânio.
— Sim, tenho algo. Jessica McAllister é uma executiva júnior da Metalcomp, uma Corporação que desenvolve novas tecnologias a partir de amostras da Guerra Traktoriana — ou, pelo menos, é o que dizem. Correm rumores de que eles vão colocar no mercado uma nova geração de biônicos, tão poderosos que fazem as peças atuais parecerem fracas como palitos. Jessica está pessoalmente envolvida no projeto.
Não são rumores, você pensa. Se quer procurar mais contatos nas ruas, vá para **21**. Caso contrário, vá para **14**.

17 Você aponta o destruidor fuzil iônico na direção da aeronave. Mas antes que consiga dar a ordem para o disparo, quando pensa que Jessica pode estar a bordo, uma dor intolerável rasga sua alma. Você perde o controle da moto e cai, arrebentando-se no asfalto.
Pouco depois, do fundo de sua dor, ainda consegue ouvir a voz de Jessica:
— Que infelicidade. Justamente quando começávamos a nos entender. Bem, receio que nosso acordo termine aqui. Agora deve devolver o que me pertence...
Seus restos são recolhidos horas mais tarde pela polícia rodoviária. O braço direito nunca foi encontrado.

18 Depois de mais algum tempo no hospital para curar os danos de suas recentes encrencas, você é levado por Jessica para bordo de uma aerolimusine. O veículo sobrevoa a cidade até pousar em um velho e afastado pátio industrial — o tipo de lugar onde não há testemunhas. Vá para **10**.

19 — Vamos arrancar essa droga — você autoriza.
Jack leva você até a mesa cirúrgica, onde deita-o — pois o chip está em sua medula, logo abaixo do pescoço. A anestesia bloqueia a dor, e o cirurgião de rua começa a trabalhar.
— Esses Corporativos estão ficando descuidados — resmunga ele, sob a máscara. — Antigamente um sujeito não podia nem sonhar em escapar deles com vida. Hoje em dia os caras não estão nem...
Um alarme estridente começa a soar entre os instrumentos de Jack.
— Essa não! O maldito chip me enganou! É uma isca explosiva! O verdadeiro tinha um sistema de ocultament...
Os resmungos de Jack são a última coisa que você ouve antes da explosão que espalha sua caixa torácica em pedacinhos pela sala. Sua aventura termina aqui, amigo...

20 Você não quer nada com Corporativos. Sabe muito bem que eles agarram o primeiro idiota que aparece e usam como bucha-de-canhão para seus trabalhinhos ilegais. Não importa o que Jessica vai exigir de você, certamente é algo que não vai gostar de fazer — ou mesmo sobreviver para contar a história. A coisa mais sensata a fazer é sumir da cidade enquanto pode.
Logo você e sua moto estão na auto-estrada. Começa a acreditar que vai conseguir escapar, quando percebe que está sendo seguido. Uma Raptor-Z4 flutua no espelho retrovisor, as turbo-hélices rugindo nas asas inclináveis. Os suportes de mísseis estão carregados; aquela coisa tem poder de fogo para derrubar duas fortalezas!
— Indo embora tão cedo, meu bem? — é a voz de Jessica nos alto-falantes.
— Não pretendia realmente fugir de nosso acordo, não é? Volte como um bom garoto, e poderemos esquecer esta pequena desobediência.
A vaca deve ter implantado um localizador em você. Deve estar vigiando-o via satélite. Provavelmente nem está a bordo do Raptor, mas bem confortável em seu escritório executivo.
Se quer fazer meia-volta e obedecer como um cachorrinho, vá para **26**. Se quer insistir na fuga, vá para **2**.

21 Você tem alguns contatos nas ruas que podem saber de alguma coisa. Se ainda não falou com algum deles e deseja fazê-lo agora, aqui estão:
Jake, um repórter louco por histórias perigosas. Vá para **8**.
Goldenbabe, uma *netrruner* que adora invadir sistemas protegidos. Vá para **27**.
Ricardito, um contrabandista de dados. Vá para **16**.

22 Sua mão voa na direção da garganta da Corporativa. Louco de raiva, você está disposto a estraçalhar seu pescoço com o braço biônico — mas a coisa não sai bem como você planejou. Uma dor aguda e explosiva atravessa seu crânio. Sente como se ácido fervente corresse em suas veias. Você grita, acreditando que vai morrer, mas aos poucos o sofrimento se vai e o alívio toma conta de seu corpo.
— Não sei se já mencionei — diz a Corporativa, divertida —, mas durante a cirurgia dei ordem para introduzir em seu corpo um chip gerador de dor. Ele dispara sempre que você tente me causar qualquer dano. Portanto, podemos parar com as brincadeiras e voltar a conversar?
Vá para **18**, porque pelo jeito você não tem nenhuma outra escolha.

23 — Ora, mas o que estou dizendo? — exclama Jessica. — Não tive a intenção de deixá-lo preocupado, meu bem. Apenas repouse com calma, termine de recuperar-se da cirurgia. Quando estiver melhor, entrarei em contato.
Jessica estala um beijo em seu rosto e deixa o quarto. Pouco depois, os médicos autorizam sua alta e você retorna às ruas com roupas novas e algum dinheiro. Sua moto espera no estacionamento, consertada e restaurada. Você não sabe o que aquela mulher deseja de você, ou até onde acreditar nela. Sabe apenas que este braço biônico é fantástico — metade dos *cyberpunks* da cidade daria a alma por uma peça destas. Por outro lado, se você conhece os Corporativos, neste instante talvez sua alma já pertença a eles...
Agora, pelo menos por enquanto, você tem algumas escolhas. Você pode:
Descobrir se alguém de sua gangue escapou com vida. Vá para **24**.
Procurar a gangue Wolverine para acertar as contas. Vá para **32**.
Investigar o que exatamente foi feito com seu corpo. Vá para **12**.
Tentar descobrir alguma coisa sobre Jessica. Vá para **38**.
Fugir da cidade enquanto está vivo. Vá para **20**.
Apenas ficar quietinho e esperar que Jessica entre em contato. Vá para **6**.

24 Preocupado com o destino do restante de sua gangue, você começa a fazer perguntas. Para sua surpresa, os boatos dizem que quase todos foram mortos — inclusive você! Faz sentido. Jessica deve ter forjado sua morte nos sistemas de óbito. Por algum motivo, você acha melhor que continue assim por enquanto.
A única sobrevivente foi Valerie, a namorada do chefe da gangue. Também faz sentido. A garota é durona, mais até do que o chefe era. Você sempre foi fissurado nela, mas sabia controlar-se o suficiente para evitar encrencas. Bom saber que está viva.
Se quiser procurar Valerie, e quem sabe conseguir sua ajuda, vá para **33**. Se não quer, vá para **4**.

25 Não se pode culpar Valerie por achar que você é um traidor. Em posições invertidas, você pensaria a mesma coisa.
Ela ataca com as garras metálicas, mas você é mais rápido. Seu braço biônico, certamente dotado de destreza ampliada, consegue aparar o ataque — dando-lhe a chance de enfiar-se entre os freqüentadores da danceteria e despitar Valerie. Você consegue chegar à saída e fugir em sua moto antes que o pior aconteça.
Você não imagina como vai limpar seu nome, mas não será aqui ou agora. Vá para **14**.

26 Você está louco para livrar-se de Jessica, mas não TÃO louco assim. Não tem a menor chance contra um Raptor-Z4. Fazendo a volta, você retorna pela auto-estrada. Vá para **4**.

27 *Goldenbabe* fica bem atraente em seu traje de telepresença, colado ao corpo como uma roupa de mergulhador. Pelo que você

sabe, ela nunca bioesculpiu o corpo. *Netrunners* são assim, preferem as maravilhas eletrônicas da Rede ao mundo real.

Você assiste pelo monitor enquanto o ícone de *Goldenbabe*, seu arquétipo virtual, percorre diretórios e consulta arquivos. Ela sabe o risco que está correndo — os sistemas mais protegidos poderiam lesar seu cérebro e transformá-la em um vegetal —, mas ela gosta de desafiar os perigos da Rede. *Netrunners* vivem pelos desafios eletrônicos.

— Acho que encontrei algo sobre sua Corporativa — ela diz, fazendo gestos com suas mãos verdadeiras, enquanto as mãos virtuais na tela abrem uma pasta. — Jessica McAllister é seu nome verdadeiro. Executiva júnior na Metalcomp. Bem ambiciosa, pelo que posso ver. Envolveu-se em projetos arriscados para progredir na Corporação, algo sobre novos biônicos experimentais. Se algo sair errado, ela estará arruinada.

— Talvez eu possa usar isso contra ela — você sugere.

— Sem problemas. Vou descolar para você uma cópia dos arquivos.

— Ei, segura os programas aí! Uma consulta clandestina é coisa simples, mas uma cópia não-autorizada pode ser detectada.

— E daí? Por acaso acha que não tenho *byte* para isso?

O problema com os *netrunners* é o excesso de confiança. Cada um deles acha-se invencível, invulnerável, até que seus neurônios sejam fritos por algum programa de defesa.

Se quiser deixar que *Goldenbabe* se arrisque, vá para **39**. Se acha melhor não, vá para **31**.

28 Você conduz a moto até um beco que conhece bem. O lugar parece sem saída, mas existe uma passagem escondida atrás de uma lixeira. Você entra com a moto, corre pelas escadas e posiciona-se em uma janela, vigiando o beco com olhos atentos.

O que você vê obriga-o a esfregar os olhos. Algo entra no beco, mas não se parece com coisa alguma. Não tem cor, apenas distorce o cenário de fundo. Até parece uma poça d'água de duas pernas. Quem quer que seja, usa uma tecnologia de camuflagem que você nunca viu antes. Os agentes de Jessica estão realmente bem equipados!

O fantasma percorre o beco por alguns instantes. Você está em posição para um bom disparo com o fuzil iônico embutido no braço. Se quiser tentar, vá para **36**. Se prefere apenas esperar que vá embora e seguir seu caminho, vá para **4**.

29 — Hora da revanche, "xará" — você diz, saltando da moto. Quando o primeiro Wolverine salta sobre você, seu crânio reforçado com metal é feito em pedaços com um soco do braço biônico. A peça é mesmo muito mais forte que qualquer *cyberware* que você conheça!

Um a um, os Wolverines caem arrebentados pelos golpes destruidores do braço. Mas eles são muitos, e enfrentá-los em combate corporal pode não ter sido uma boa idéia. Você descobre isso quando não consegue aparar o ataque de uma das garras, que rasga sua garganta sem clemência.

Você desperta outra vez em um leito de hospital. Jessica está outra vez ao seu lado.

— Será que não posso deixá-lo sozinho por um instante? — ela repreende, com trejeitos de professora. — Teve muita sorte, sabia? Ainda bem que contratei alguns agentes de segurança para vigiá-lo. Eles acabaram com aqueles Wolverines e chamaram uma ambulância. Ainda bem que recuperou-se logo. Agora podemos tratar daquele favorzinho inevitável que fará por mim.

Você está ficando cheio de meter-se em encrencas por causa daquela Corporativa. Se deseja matar Jessica, vá para **22**. Se prefere ficar quieto, vá para **18**.

30 Definitivamente, você não será uma marionete de Corporações. Sua mão voa na direção da garganta da moça. Deve haver guardas lá fora, e você planeja usá-la como refém para conseguir sair do hospital. Não é um plano dos mais brilhantes, mas você pode pensar em coisa melhor mais tarde.

A coisa não sai bem como você planejou. Seu braço mal começa a se mover quando uma dor aguda e explosiva atravessa seu crânio. Sente como se ácido fervente corresse em suas veias. Você grita, acreditando que vai morrer, mas aos poucos o sofrimento se vai e o alívio toma conta de seu corpo.

— Ora, que jovenzinho ingênuo temos aqui — diz a Corporativa, divertida. — Achou mesmo que eu me arriscaria tanto? Foi simples introduzir em seu corpo, durante a cirurgia, um chip gerador de dor. O chip dispara sempre que você tenta me causar qualquer dano.

"Por favor, não me entenda mal: eu apenas tive medo de ser atacada, precisava de alguma segurança. Será que agora podemos conversar como pessoas de negócios?"

Você pensa em dizer à maldita o que fazer com suas boas maneiras, mas teme que isso dispare o chip outra vez. Parece que não tem escolha. Vá para **34**.

31 — Esquece, mina — você diz, coçando o queixo de *Goldenbabe* sob o capacete do traje. — Muitos amigos meus já estão em bancos de órgãos. Prefiro que você não seja mais uma.

Antes que *Goldenbabe* consiga protestar contra sua falta de fé na habilidade dela, você aplica um beijo caprichado em seus lábios. Promete que, quando isto tudo terminar, vão esquecer seus problemas na danceteria mais quente da cidade. Sabe que, de outra forma, nunca conseguiria desviar sua atenção dos perigosos arquivos de Jessica.

Se quer procurar mais contatos nas ruas, vá para **21**. Caso contrário, vá para **14**.

32 Não importa se os Wolverines atacaram sua gangue por iniciativa própria, apenas porque gostam de briga, ou porque foram contratados por Jessica; eles vão pagar.

Você descobre onde fica o bar onde os Wolverines costumam beber cerveja, e cavalga com sua moto até lá. Encontra as máquinas da gangue estacionadas do lado de fora. Um sorriso diabólico brota em seu rosto. *Vamos ver se este tal fuzil iônico é tão bom*, você pensa.

Você aponta o braço na direção das motos. Obedecendo a seus impulsos neurais, a arma implantada no membro biônico dispara. Uma carga de energia ionizada salta de seu punho e mergulha entre as máquinas, explodindo todas em uma crepitante bola de fogo.

Não demora até que os membros da gangue apareçam na porta do bar, distendendo as garras implantadas nos braços.

— O que é que tá rolando, xará?

Se deseja ionizar os caras com outro disparo, vá para **35**. Se prefere testar a força física de seu novo braço nos queixos bioesculpidos dos baixinhos, vá para **29**.

33 Sem nenhuma idéia melhor de onde procurar Valerie, você ruma para a danceteria que a gangue costumava freqüentar. Após algum tempo sob a música pesada e as luzes delirantes, você a encontra. Está no bar, sozinha e abatida, sua postura melancólica contrastando com a exuberância do corpo bioesculpido, o cabelo colorido e as tatuagens luminosas.

Ela volta-se quando você chama. Suas lentes de contato, do tipo de muda de cor conforme as emoções do usuário, ficam azuis de surpresa e alegria.

— Roy? Mas eu pensei... achei que... quero dizer...

Ela desiste de tentar falar e o abraça. Você não acredita que uma mulher tão durona quanto Valerie esteja mesmo naquelas condições. Mas a coisa muda de figura quando ela toca seu braço novo e afasta-se veloz, como se houvesse se queimado.

— Seu sujo! — ela acusa, um intenso vermelho de raiva brilhando em suas lentes. — Como conseguiu créditos para isso? Você nos vendeu, não foi? Fez um acordo com os Wolverines para saquear o *cyberware* da gangue e encher os bolsos, não é?

Furiosa, Valerie faz seus implantes de garras envenenadas saltarem dos dedos. Por essa você não esperava. Se quer tentar explicar a Valerie o que realmente aconteceu, vá para **37**. Se quer fugir, vá para **25**.

34 — Tá legal, mina. Diz logo o que vai ser.

— Ora, ora. Estamos rudes hoje, não? Nem mesmo um

"obrigado" por salvar sua vida?
— Ah, larga a mão! Nem vem com essa de boazinha pra cima de mim, mina. Pelo que sei, você pode muito bem ter soltado alguns créditos para os Wolverines.
O sorriso some de seu rosto, e os lábios finos entreabrem ligeiramente. Você não sabe se ela está espantada com sua ingratidão, ou frustrada com a descoberta de seu esquema. Com Corporativos, nunca se sabe.
— Vocês, *cyberpunks*, são todos assim tão paranóicos? Bem, meu nome é Jessica. Você não precisa acreditar que seja meu nome verdadeiro, mas pelo menos pode chamar-me de alguma coisa além de "mina".
Quanta educação! Ela não age como um Corporativo normal. Um cara qualquer já estaria com o dedo na sua cara, dizendo algo como "você é meu agora, seu lixo das ruas, e posso fazer com você o que quiser!"
Isso só serve para deixar você mais desconfiado. Se deseja atacar a Corporativa e tentar escapar, vá para **30**. Se quer continuar conversando, vá para **15**.

35 Sem a menor intenção de arriscar-se novamente contra aquelas garras de monofilamento, você dispara. Os corpos bioesculpidos dos Wolverines viram cinzas rapidinho. Saboreando a doçura de sua vingança, você e sua moto rumam para **14**.

36 Você aponta o braço e ordena o disparo. A poderosa carga de íons crepita em uma esfera de energia à volta de seu punho fechado, antes de saltar como um raio na direção do fantasma. Acerta-o em cheio.
O fantasma cai. A camuflagem se desliga. Você vê algo parecido com um sujeito muito grande, com roupa prateada colante, e um capacete comprido e esquisito. Desce as escadas e vai até o beco para ver melhor, mas quando chega lá não encontra ninguém: quem quer que fosse, estava apenas ferido e conseguiu escapar.
Confuso, você vai para **4**.

37 Você tenta explicar a Valerie que não foi bem assim, mas muito antes que consiga proferir palavra ela ataca. Suas unhas metálicas rasgam sua jaqueta e a carne sob ela. O veneno age rápido, e sua consciência se vai aos poucos. Foi mesmo bobagem achar que Valerie acreditaria em uma verdade que até você acha difícil aceitar...
Você desperta outra vez em um leito de hospital. Jessica está outra vez ao seu lado.
— Será que não posso deixá-lo sozinho por um instante? — ela repreende, com trejeitos de professora. — Teve muita sorte, sabia? Ainda bem que contratei alguns agentes para vigiá-lo. Eles evitaram que seu braço biônico fosse arrancado por aquela vagabunda. Depois de dar a ela uma morte merecida, chamaram uma ambulância. Os médicos conseguiram neutralizar o veneno a tempo. Agora podemos tratar daquele favorzinho inevitável que fará por mim.
Será que você ouviu bem? Os capangas da vadia estavam seguindo você o tempo todo? E mataram Valerie?
Se deseja matar Jessica, vá para **22**. Se prefere ficar quieto, vá para **18**.

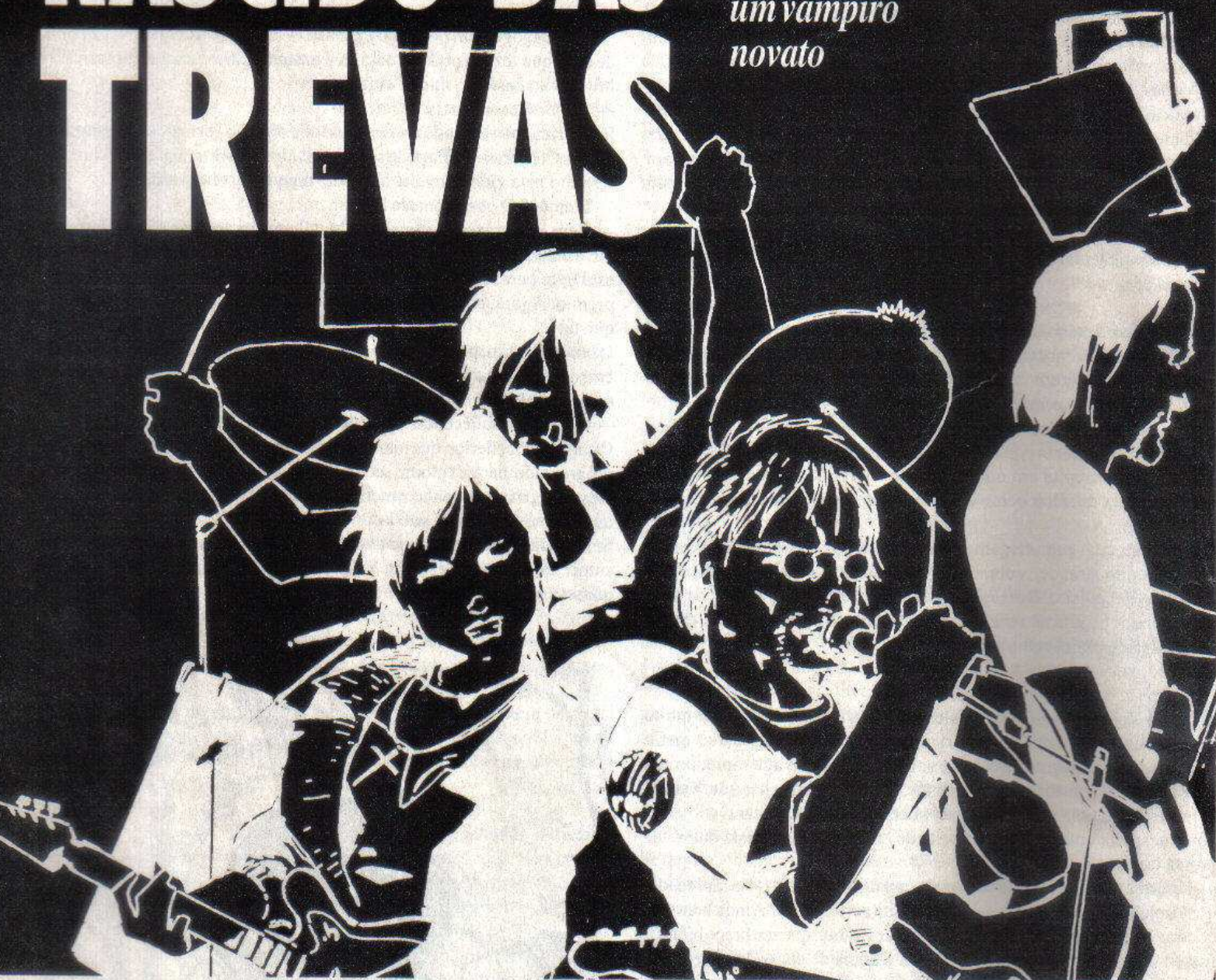
38 Se tem uma coisa pior que estar nas mãos de alguém, é estar nas mãos de alguém que você não conhece. Não sabe absolutamente nada sobre Jessica, nem ao menos a que Corporação pertence. Talvez nem seja realmente uma Corporativa. Vá para **21**.

39 — Os neurônios são seus — você diz, dando de ombros. Ela deve saber o que está fazendo, afinal.
Algo sai obviamente errado quando ela grita, e sinais de alerta brilham no monitor. *Goldenbabe* foi apanhada por um programa de contra-ataque quando tentava copiar os arquivos de Jessica. Você arranca seu capacete, mas é tarde; os olhos vidrados e as têmporas fumegando são sinais claros. Pouco sobrou da mente da *netrunner* conhecida como *Goldenbabe*.
— Vai me pagar por isto também, Jessica — você promete, após deixar sua amiga em um hospital, em coma. Se quer procurar mais contatos nas ruas, vá para **21**. Caso contrário, vá para **4**.

40 Você aponta o fuzil e atira várias vezes. Com uma agilidade fora do comum, o monstro esquiva-se do primeiro disparo — mas não consegue evitar o segundo, o terceiro e os seguintes. As cargas iônicas provocam pequenas explosões em seu corpo, revelando uma assustadora carne negra e cheia de luzes. O alienígena tomba morto.
— Foi um jogo bem perigoso esse seu — diz você a Jessica. — Depois de tudo que fez, eu poderia odiá-la o bastante para deixar que morresse. Mesmo ao custo de minha vida.
— Eu sei. Resolvi arriscar.
Pela primeira vez você consegue sentir alguma forma de respeito por aquela Corporativa. Ela pode ser uma manipuladora nojenta, sem o menor respeito pela vida humana, mas pelo menos não é covarde.
— E então? O que acontece agora?
— Bem, nas próximas semanas a Metalcomp colocará no mercado uma nova linha de biônicos e armas iônicas. Você cumpriu sua parte do acordo, está livre para retomar sua vida. Acho justo que conserve o braço como prêmio. Agora, com sua licença, tenho uma vice-presidência para conquistar.
O braço. No fim, pelo menos, você ganhou alguma coisa. É possuidor do braço biônico mais poderoso da Terra... pelos menos durante as próximas semanas, até que outros como ele estejam nas lojas!
— Ah, ia me esquecendo — diz Jessica, pela janela da aerolimusine. — O chip gerador de dor, que mandei instalar em você durante a cirurgia. Está programado para explodir seus nervos se tentar fazer-me algum mal. Desculpe, mas não tenho a menor intenção de mandar removê-lo. Acho que entende o motivo, não?
Sem poder fazer nada, você vê assiste a aerolimusine levantar vôo e sumir na direção da cidade. Você nunca odiou tanto um Corporativo quanto agora...

PALADINO

NASCIDO DAS TREVAS

Tente sobreviver na noite como um vampiro novato

Jeffrey Jones Adams é o jovem líder de uma banda de punk rock em ascensão. Sua vida era tão normal quanto possível, até aquela noite em que seu camarim foi invadido por um sujeito pálido e de capa preta; Jeffrey julgou ser apenas mais um fã excêntrico — pelo menos até que ele enterrou caninos afiados em seu pescoço, sorvendo seu sangue e sua vida. Para devolvê-la pouco depois, totalmente diferente. Depois de enfrentar os horrores da morte em vida, o tormento da sede de sangue e o temor pela luz de sol, Jeffrey terminou entendendo que havia se tornado um vampiro. Pouco depois recebeu a visita de seu criador, o "fã excêntrico". Ele contou-lhe algo sobre leis que regem o mundo da escuridão, a existência de outros de sua espécie, e a cautela que deveria ter em relação a eles. Desapareceu logo em seguida.

Jeffrey tem uma namorada— Andrea — e um grupos de amigos que compõem sua banda —*The Lords of Insanity*. Thomas (bateria), James (baixo e back vocal) e Andrea (teclado e back vocal) são mortais, nada sabendo sobre sua nova natureza. É melhor para todos assim, mas... até quando?

Se você concorda em ser Jeffrey Jones Adams e viver entre os predadores, comece lendo o trecho **1**.

1

Já é alta madrugada quando vocês saem do palco. A danceteria estava cheia, foi uma grande noite. Você, James e Thomas guardam os instrumentos quando Andrea abraça seu pescoço e comenta:

— Você parece nervoso. O que foi? Parece que viu um fantasma.

Realmente haviam "fantasmas". Com seus pobres sentidos mortais, o restante da banda não notou — mas você viu dois rostos muito brancos na multidão, com olhares muito interessados. Gente como você, talvez. Desde que tornou-se um deles, você tem visto esses "espíritos" rondando. Você devolve um olhar afetuoso para Andrea e diz que está apenas cansado. Thomas aparece com sua costumeira expressão de malícia, divide o dinheiro da apresentação e pergunta se alguém está a fim de comer algo. Todos respondem que sim, menos você — o que é estranho: nenhum de vocês come nada há horas.

Se você quer sair com seus amigos, vá para **25**; se prefere ficar sozinho, vá para **30**.

2

Claro que você não pode abandonar Andrea. Ela é seu amor. Não interessa o que Melorie disse, não importa se ela vai envelhecer e morrer enquanto você permanece o mesmo; você quer passar todo esse tempo ao seu lado.

E, além disso, é bem provável que a vampira rejeitada faça Andrea em pedacinhos quando descobrir sobre sua fuga.
Você dirige o Mustang lotado até a casa de Andrea. Explica que chegou a hora daquela conversa séria que ela vinha querendo ter com você. Conta toda a história, desde a transformação em vampiro até o assassinato do regente vampiro.
Ela conhece você o bastante para saber que não está mentindo.
— Eu... puxa... bem que tenho achado você diferente... gelado... hálito esquisito...
Embora atordoada com tantas revelações, Andrea entende que sua vida está ameaçada e concorda em fugir. Você a ajuda com a bagagem, jogam tudo no Mustang e caem na estrada. Você teme, contudo, que alguém tenha sido avisado sobre sua fuga.
Vá para **22**.

3

Você pensa que é melhor se render. Ora, foi apenas um sinal vermelho! Deverão ser liberados em pouco tempo.
Vocês são levados para a delegacia na radiopatrulha. Andrea é liberada depois de prestar depoimento, pois não estava ao volante — mas você é trancado em uma cela. Protesta, mas os guardas apenas sorriem e dizem que seu caso será averiguado pelo delegado, pela manhã.
Pela... manhã?
Você enlouquece, tentando dobrar as barras da cela, mas só consegue convencer os guardas de que está mesmo drogado. Eles partem e deixam você sozinho, gritando.
A noite aproxima-se de seu fim. Senta-se diante da janela e assiste o nascer do sol. *É bonito*, você lembra, enquanto sente o corpo arder como se devorado por piranhas. *Eu nem me lembrava mais...*
Os guardas encontram apenas um punhado de cinzas em sua cela.

4

Parece que esta vai ser uma daquelas noites em que tudo dá errado. Irritado, você dá um tapa na alavanca de câmbio e liga o rádio.
A música exerce certo efeito calmante. Buscando uma pitada de diversão, você olha para os lados e segue para a zona mais pobre da cidade.
Não demora para encontrar um possível foco de lazer. Seus aguçados ouvidos percebem ao longe o rosnado de motores e guinchos de derrapagens. Rachas. Se você acha que uma boa corrida pode animá-lo, vá para **21**.
Bah! Rachas! Que graça poderia haver em uma corrida, agora que você é imortal? Onde está o risco, o perigo que torna as coisas excitantes? Sim senhor, essa vida de vampiro promete uma eternidade de tédio! Deve haver alguma outra forma de divertir-se. Você se lembra de uma danceteria que costumava freqüentar, próxima daqui. Se gosta da idéia, vá para **18**.

5

Vocês chegam sem maiores problemas. Estacionam o carro, entram e procuram Thomas e James — que acenam de uma mesa lá adiante.
— Então, o que você quer? — você pergunta a Andrea, diante do caixa.
A resposta dela é um longo beijo em seu pescoço.
— Além disso, eu quis dizer — você ri.
Ela pede um hambúrguer, fritas e refrigerante *diet* antes de ir para a mesa. Com a bandeja plástica nas mãos, você logo se reúne a eles. Todos se espantam, pois você não pediu nada para si próprio.
— Hã... regime — você explica. — Comida de lanchonete está proibida.
Andrea acha uma grande tolice, pois você parece magro como nunca, e enfia um punhado de fritas em sua boca. Sem opção, você engole. Dói como o diabo, tendo em vista que seu aparelho digestivo não funciona mais! Você finge que engasgou, corre para o banheiro e regurgita tudo no vaso.
Quando você volta, Andrea pede desculpas pela brincadeira. Ela sugere uma ótima maneira de se redimir: vocês se despedem de Thomas e James, vão para a casa dela e fazem amor (sim, vampiros AINDA podem fazer isso). Antes que o amanhecer chegue perto demais, você se esgueira-se para fora dos lençóis, aplica um beijo na adormecida Andrea, vai para casa e enfia-se no caixão até a noite seguinte.
O dia passa. Você desperta tomado pela sede de sangue, pois não alimentou-se na noite anterior; deve sair para caçar. Vá para **20**.

6

Foi necessário muita criatividade para explicar a Andrea onde você esteve nas últimas 24 horas. Coisa nada fácil. Ela é esperta o bastante para fazer uma idéia do que aconteceu, e também esperta o bastante para perceber que nunca vai arrancar uma confissão. Felizmente, é também esperta o bastante para entender o quanto significa para você.
Você resolve ficar afastado de outros vampiros por algum tempo, pelo menos até entender melhor as relações entre mortos-vivos. Anda sentindo-se estranho desde a noite com a vampira; não consegue afastá-la de sua cabeça, não importa o quanto tente. Você não tem dúvidas a respeito do que sente por Andrea, mas algo na imagem de Melorie persiste. É como se ela fosse parte de você. Uma parte muito importante.
Então, certa noite, você desperta ao som da campanhia. Vá para **35**.

7

Você já está alimentado, mas não conseguiu saciar ainda sua necessidade de emoção. Decide caçar outra vez. Encontra uma sombra para ficar de tocaia e aguarda. Logo é atingido pelo som de saltos altos e cheiro de perfume barato, facilmente detectáveis por seu faro de predador.
Uma prostituta! Escória!
Você salta das sombras e exibe-se em toda a sua majestade, presas e garras à mostra. Ela arregala os olhos e quase grita, mas cai desmaiada antes disso. Seus caninos chegam mais perto para a mordida, mas... algo o detém. Você não sabe dizer ao certo... seu rosto... seu cabelo...
Diabos, ela se parece com Andrea.
Você desperta como se recebesse um banho de água gelada. Deus, por que estava atacando aquela garota? Ia matar sem necessidade! Isso às vezes acontecia, o gosto de sangue causava uma excitação tamanha que nada mais importava — e a luta contra esse descontrole é uma das grandes provações a que os vampiros são submetidos.
Você resolve encerrar a caçada. Vá para **13**.

8

Você se imagina preso em uma cela quando o sol nascer, e não gosta da idéia. Não, nada de prisão, definitivamente! Você enrijece os músculos dos braços e, enviando sangue para fortalecê-los, consegue força suficiente para arrebentar as algemas.
E também suficiente para matar com as mãos vazias.
Aproveitando a surpresa do guarda, você o atinge com um soco no rosto. Prepara-se para desferir um segundo soco quando um solavanco golpeia seu peito.
Olhando para baixo, vê um rombo enorme a poucos centímetros de seu coração!
Havia um segundo guarda na radiopatrulha! Ele aponta a calibre 12 para um segundo disparo e você entende que apenas sua velocidade poderá salvá-lo. Salta na direção do policial, mas ele consegue acertar outro tiro. Você tomba inconsciente.
Você desperta sobre a superfície gelada de uma mesa de alumínio. Remove o lençol que cobre seu corpo nu e descobre-se ao lado de mais dois cadáveres. Deve ser a sala de necrópsias, autópsias, ou seja lá como eles chamam. Que aconteceu? Onde está Andrea? Cara, que encrenca...
Se você quer simplesmente sair, peladão mesmo, vá para **26**. Se quer esperar por algum médico legista, vá para **37**.

9

Você recorda o aviso de seu criador para ter cautela com outros de sua espécie. Pensa em como, fascinado com seus novos poderes, achou isso uma bobagem — mas agora, tendo aquele monstro ao seu lado, o conselho parece muito sensato. Quase por instinto, você engata a marcha e pisa fundo no acelerador.
Um grito de Andrea resgata você de volta à realidade. Então percebe que, movido pelo pânico, esqueceu-se que o sinal estava vermelho! Por pouco não bateu no carro que vinha cruzando a rua.
Andrea continua gritando, enquanto você tenta esboçar uma desculpa razoável — quando o som de uma sirene se faz presente. Uma radiopatrulha

surge no retrovisor. Oh, cara... essa vai ser uma daquelas noites em que você não deveria ter saído do caixão!
Se você quer parar e falar com os guardas, vá para **36**; se prefere acelerar mais e fugir, vá para **32**.

10

Você vai dormir ainda pensando na aparição de Melorie, como um fantasma vingativo. Pergunta-se sobre quais seriam as leis que o chefão vampiro mencionou pouco antes de ser empalado. Bem, você havia matado seu criador. Talvez fosse crime destruir outros vampiros. Ops! Melorie matou o mais importante dos vampiros!
E se Melorie estiver preparando uma armadilha? Sim, talvez por isso estivesse usando cabelo loiro: para não ser reconhecida. Com certeza planeja incriminá-lo, acusá-lo pela morte do regente vampiro. Assim livra-se da culpa e, ao mesmo tempo, vinga-se da rejeição.
Ah, nada disso! Você não vai cair nessa!
O sol nasce e você é vencido pelo sono — mas, na noite seguinte, sua primeira providência é fazer as malas. Termina de ajeitar a bagagem no carro quando lembra-se de Andrea: o que fará com relação a ela?
Se você teme que ela seja alvo da vingança de Melorie e quer levá-la junto, vá para **2**.
Se deseja abandonar totalmente esta vida e recomeçar em outro lugar, desistindo de tudo, vá para **39**.

11

Você desperta entre lençóis de seda. Há tempos você não dormia em uma cama de verdade, em vez de um caixão.
Fora do caixão? Que horas são? Você consulta o relógio — sua única peça que não foi despida do corpo — e descobre que a noita acaba de começar.
Examinando o quarto, nota que as janelas são cobertas. Nenhum vestígio de sol penetra.
— Já acordado, Jef, querido?
Você bem poderia ter pulado da cama com o susto. É Melorie, dormindo ao seu lado. Nua.
Epa! Que aconteceu aqui?
Você luta como um bravo para desvencilhar-se dos abraços e beijos de Melorie. Deus, você está bocadinho atrasado para encontrar-se com Andrea! Devia ter ido ver filmes com ela e o resto da turma ontem, lembra-se?
— Olha... — você diz, enquanto caça suas roupas espalhadas pelo quarto.
— Você é muito legal... muito bonita mesmo... mas sabe como é... ah, você sabe...
Melorie ainda sorri, paternal, como se não levasse a sério seu abandono.
— Perdôo você porque ainda não entende o que perderá se for embora. Não estará abrindo mão apenas de um amor imortal. Agora vamos, volte aqui e pare de bancar o tolo.
— Hã... não vai dar, gata.
O sorriso foge do rosto de Melorie, e rugas de raiva racham-lhe o cenho. Ela urra como um animal selvagem. Salta sobre você, o rostinho de anjo agora convertido em máscara demoníaca.
— Então suma daqui, cadáver! — rosna ela, a centímetros de seu rosto, os olhos vermelhos e luminosos. — Volte para sua vida medíocre, sua namorada medíocre, seus amigos mortais medíocres. Daqui a poucas anos eles terão virado pó, e você verá o erro que cometeu. Agora vá!
E você vai, tão depressa quanto pode. Vai para **6**.

12

Você continua seguindo, ignorando os motoqueiros. Afinal, você não pode achar que todos no mundo são vampiros caçando você.
Algumas motos passam pelo Mustang e você consegue ver o símbolo nas jaquetas: "The Chain Gang". Você tenta lembrar quando ouviu esse nome antes, mas é tarde demais. Seu criador havia falado deles: uma espécie de polícia dos vampiros. Oh,oh...
Você olha em volta apenas para notar que eles cercaram seu carro. Um deles arremessa algo pela janela lateral, sobre seu colo. Tarde demais você descobre que é uma granada. Os gritos de Andrea são a última coisa que você ouve antes de sua destruição...

13

Bem, chega de caçar por hoje. Você já bebeu o bastante para manter seu corpo aquecido por algum tempo — e já sabe muito bem como empregar esse calor: Andrea.
Ela não está em casa. Descobre que ela está com seus amigos na casa de James. Ao que parece, resolveram atravessar a noite assistindo vídeos. Seria ótimo encerrar a noite com um pouco de entretenimento normal. Você volta ao local onde deixou o carro, torcendo para que não tenha sido roubado (foi trabalhoso rastrear e desmembrar o último sujeito que fez isso). Em vez disso, encontra uma pessoa recostada à porta do velho Mustang.
Uma garota. Não, uma gata. Não, uma deusa!
Ela é morena, usa *jeans* apertados e camiseta regata. Não mostra sequer um traço da vulgaridade de uma prostituta. Linda. Deus, o que uma garota assim fazia sozinha em um lugar como este?
— Sabe que eu adoro carrões antigos como este? — ela diz, com voz doce e melodiosa.
Tonto, você só consegue balbuciar um agradecimento. Ela acha graça, diz que seu nome é Melorie e chega mais perto. Muito perto. Jesus, seu coração já teria parado. Se ele ainda funcionasse!
— Podemos dar uma volta? — sussurra ela, colada em você.
Se você aceita o tentador convite, vá para **28**. Ei, espere! Você tem namorada. Se prefere recusar, ainda que com dor no coração, vá para **31**.

14

Parece que é impossível viver normalmente. Talvez seja melhor comparecer à tal festa. Afinal, Melorie não mostrou desejo algum de lhe fazer mal. Tudo que ela fez foi oferecer seu "amor imortal", como ela havia dito.
Quando a data chega, você examina o guarda-roupa em busca de uma fantasia. Nada parecido com traje de vampiro. Acaba escolhendo um sobretudo negro, parece mais um *highlander* do que Drácula. Um pouco de gel no cabelo completa a indumentária, você espera.
A festa rola no apartamento de Melorie, que você sabe onde fica — e como! Lá você encontra Melorie, esplêndida em um longo negro que acentua suas formas. Ela o recebe com um sorriso que faria derreter o Ártico.
— Jef, querido! Você está lindo!
Ela se livra dos homens que a cercam e caminha em sua direção. Quem bom, ela gostou do visual *highlander*.
Olhando à volta, você percebe muitas pessoas em fantasias que parecem autênticas. Seriam?
— Eles são...? São todos...?
— Oh, apenas alguns. Mas a alta roda da sociedade vampírica está aqui. Nosso antigo regente sofreu, digamos, um pequeno acidente. Fui escolhida como sucessora. Na verdade eu escolhi a mim mesma, mas uma vez que ninguém foi tolo o bastante para protestar...
Melorie parece bem mais calma, estourando de alegria.
— Estou perdoado? — você pergunta, ainda apreensivo.
— Perdoado? — ela finge espanto, enquanto se aproxima e brinca com sua gravata. — O que há para perdoar? Você pensou melhor, não é? Decidiu aceitar meu amor, passar a eternidade ao meu lado, não é mesmo? Decidiu? Não? Então decida agora. Se você concorda em abrir mão de sua vida mortal e permanecer com Melorie, vá para **27**.
Se quer tentar explicar à vampira que Andrea é seu verdadeiro amor, vá para **29**.

15

Você não tem medo de correr. Por que teria? Seria preciso um acidente MUITO grave para matá-lo. Mas não acha que valeria a pena arriscar seu Mustang por tão pouco.
— Fica para outra vez — você resmunga, ligando o carro e indo embora sob gritos e vaias. Você resolve rumar para a danceteria, mas tenta memorizar bem a aparência daquele gordo; ele será seu jantar uma noite destas. Vá para **18**.

16 Você cria coragem e dá uma boa olhada no sujeito. Sua brancura e cara de louco deixam-no um bocado parecido com o Coringa. Você pergunta o que quer.
— Calma, irmãozinho — ele gargalha. — Eu só queria avisar que você está brincando do meu lado do quarto. Você conhece as regras. Eu sou mais velho, e posso bater em você.
Andrea puxa uma nota da bolsa e joga para ele. Pede a você para fechar o vidro, pois o homem deve ser louco. Mas de nada adianta — o mendigo pressiona o rosto contra o vidro, fazendo caretas e mostrando a língua. Mesmo sendo um vampiro, o homem é insano e não diz coisa com coisa. Não poderá ajudá-lo a descobrir muita coisa. Você ainda pensa em como livrar-se dele quando nota que Andrea saiu do carro — e está ao lado do lunático! Aproxima um objeto cilíndrico de seus olhos; quando faz isso, o vampiro cobre o rosto e grita de dor.
Sua namorada volta para dentro do carro e exibe a lata de tinta spray, uma das várias que usa para fazer "grafites".
— Muito eficaz contra caras inoportunos — ela diz, beijando-o logo em seguida.
Você ri sem muito entusiasmo, pois sabe quão próxima da morte ela esteve. Deixa para trás o vampiro demente e vai para o McDonald's. Vá para **5**.

17 Você pisa fundo e tenta distanciar-se das motos. Por alguns instantes parece que está conseguindo, mas logo elas aceleram e alcançam o carro. Então você entende a tolice que está fazendo: um Mustang cheio de bagagem nunca seria páreo para motocicletas.
Algumas motos passam pelo Mustang, e você consegue ver o símbolo nas jaquetas dos motoqueiros: "The Chain Gang". Seu criador havia falado deles: uma espécie de polícia dos vampiros.
Você olha em volta apenas para notar que eles cercaram seu carro. Um deles arremessa algo pela janela lateral, sobre seu colo. Tarde demais você descobre que é uma granada, e os gritos de Andrea são a última coisa que ouve antes de sua destruição...

18 Você estaciona perto da danceteria e entra. Sente de imediato uma deliciosa sensação de alívio, provocada pela presença em um local familiar. Um local de velhas amizades, pessoas que você quase havia esquecido.
Sua noite é plena de diversão com antigos colegas de escola. Há anos você não se divertia tanto. Infelizmente, o amanhecer se aproxima, e a triste realidade dos vampiros obriga-o a se despedir: afinal, deve voltar para casa antes do amanhecer. Vá para **33**.

19 Ah, ninguém chama você de covarde e sai numa boa! Não senhor!
— Pode ir buscar sua máquina, rolha de poço — você rosna.
O gordo gargalha, some na multidão e logo retorna em uma Harley-Davidson. Vocês tomam posição, fazem rugir os motores e, a um sinal do "juiz" que agita uma bandeira (um trapo sujo de graxa), disparam pela rua.
Correção: apenas o gordo dispara. Você, que havia engatado a ré, recua veloz. Manobra o mais rápido que pode e desaparece.
Você tem uma boa razão para fugir da briga. É que, quando o gordo virou-se para buscar sua moto, você pôde dar uma boa olhada no emblema que ele trazia nas costas da jaqueta: "The Chain Gang". Seu criador falou deles, são uma espécie de polícia dos vampiros. Sim, o gordo era um vampiro. Talvez todos os presentes fossem.
Ainda bem que você conseguiu evitar encrenca a tempo. Vá para **33**.

20 E lá vai você, como o grande caçador, perseguindo sua presa na selva de pedra.
Você ruma para um dos bairros mais sujos e pobres da cidade, onde costuma alimentar-se de criminosos e marginais. Prefere esse tipo de presa por dois motivos: suas mortes não chamam tanto a atenção, e sua consciência deixa-o em relativa paz. Você fareja assaltantes, prostitutas e vendedores de drogas, disposto a saciar sua sede com eles.
Depois de algum tempo perambulando por vielas escuras e sujas, não demora até que você seja abordado por um ébrio; armado com uma faca, ele tenta conseguir algum dinheiro. Sua resposta é um movimento mais veloz que a vista, terminando com suas presas cravadas na carótida do marginal. O sangue dele tem gosto de álcool, e talvez dê um pouco de tontura — mas você está tão sedento que não se incomoda. Suga cada gota, deixando o homem seco como uma uva passa.
O gosto de sangue é quente e enebriante. Faz você sentir-se vivo, ardente, glorioso. Você olha em volta, querendo mais. Se quiser atacar outra vítima, vá para **7**. Se prefere encerrar a caçada por hoje, vá para **13**.

21 Ouvindo o gritar dos pneus e o rugir dos motores, você segue para o lugar onde os rachas estão acontecendo.
Chegando lá, vê muitas máquinas envenenadas, motos, membros de gangues e garotas. Você nunca esteve em uma corrida destas, mas logo acostuma-se ao barulho ensurdecedor dos motores, da música e dos gritos, assim como o cheiro de suor e combustível queimado.
Você está somente olhando quando um gordo barbudo, vestindo couro e correntes, vem puxar conversa.
— Máquina legal — diz ele, descansando uma lata de cerveja no capô. — Tá à venda?
— Não. E tira essa porcaria do meu carro.
— Ui, a boneca ficou dodói. Será que tem peito para um pega, ou não quer estragar as unhas?
Um punhado de motoqueiros aproxima-se para assistir. O gordo aguarda uma resposta. Se você aceita o desafio, vá para **19**. Se recusa, vá para **15**.

22 Você e Andrea estão na estrada que leva para fora da cidade. Não está muito certo de qual seria o alcance do poder e influência dos vampiros, mas este é um grande país; você espera que pode esconder-se deles.
Perdido em divagações, você quase não percebe no retrovisor o brilho de vários faróis. Um bando de motoqueiros está se aproximando. Vampiros perseguindo um foragido? Talvez sim, talvez não.
Se você quer ficar na sua e fingir que não é com você, vá para **12**.
Se prefere meter o pé na tábua e fugir, vá para **17**.
Se quer lutar, vá para **40**.

23 Seu "mestre" entra nas sombras de um beco escuro e faz um gesto para que você o siga. Mesmo achando estranho, você obedece. Está bem próximo quando algo acontece; uma mensagem parece gritar em sua mente. *Perigo! Cuidado!*
Ele continua chamando com a mão, enquanto estende a outra para oferecer-lhe o pulso. Ordena que você beba de sua alma. A voz mental prossegue gritando. *Cuidado! Servidão! Escravidão!*
— Acho que vou dispensar essa — você diz, levando a mão à arma.
O vampiro grita com você, acusa-o de estúpido e termina meneando a cabeça com expressão pesarosa, pouco antes de sacar um grande punhal das profundezas de sua capa e saltar sobre você.
Recebe no peito toda a munição de sua .45.
O vampiro tomba. Mesmo baleado, tenta ainda agarrá-lo. Você toma sua adaga e ataca, parando apenas quando o maldito encontra-se em pedacinhos. Bem, isso vai ensiná-lo a não brincar com Jeffrey Jones Adams! Vá para **38**.

24 Talvez seja melhor obedecer ao seu criador, se você espera descobrir mais sobre a sociedade dos vampiros e sua própria natureza. Além disso, o sujeito deve-lhe algumas explicações — você nunca PEDIU para tornar-se um sanguessuga! Não irá desarmado, em absoluto. Você veste algo adequado, afivela no peito o coldre de sua .45 e vai para o local combinado.
Lá está ele. O miserável faz uma vênia e mostra-se majestoso, mas você o vê apenas como fonte de informações. Talvez nem isso.
— Alegre-se, minha prole — diz ele, percebendo a fúria em seu olhar. — Este é um dia importante. Vou apresentá-lo oficialmente ao mestre de todos os vampiros daqui. Depois disso você não será mais um pária, mas

um legítimo membro da sociedade dos predadores!
Supondo que isso seja verdade, talvez signifique para você um passo importante como vampiro. Ser apresentado ao chefão. Mas... será que você quer realmente conhecer esse sujeito?
Se você quiser obedecer seu criador e ir com ele, vá para **34**; se quer rebelar-se e acabar com esse desgraçado, vá para **23**.

25 Você se preocupa com alguma coisa que possa denunciar a seus amigos sua situação cadavérica, mas... ora, são seus amigos! E Andrea é sua namorada há muito tempo. Mesmo dispondo de uma eternidade pela frente, você sabe que nunca encontrará outra garota como ela.
Vendo uma resposta afirmativa em seu rosto, Andrea aplica um beijo e puxa-o pelo braço até o carro — um velho Mustang azul. Combinam com James e Thomas um lanche noturno no McDonald's. Enquanto você liga o carro e manobra, Andrea coloca no toca-fitas um rock dos anos 70.
Tudo vai bem até que, no primeiro sinal vermelho, um mendigo maltrapilho começa a limpar o pára-brisa de seu carro. Aterrorizado, você nota que a pele dele é muito pálida... como a sua!
— Boa noite, criança — ele sorri, desdenhoso. — Como vai sua vida... nova?
Um vampiro! Um vampiro! Se você quiser ficar e ouvir o que ele tem a dizer, vá para **16**; se prefere pisar fundo e sumir daqui, vá para **9**.

26 Que se danem a moral e os bons costumes! Sem roupa mesmo, você abandona a sala de autópsias e dispara em velocidade vampírica. Causa um bocado de alarde, ouve pessoas gritando coisas sobre fantasmas, extraterrestres e até "The Flash" — mas consegue escapar e ir para casa. Vá para **33**.

27 Você não pode negar a paixão que queima em você, mais intensa que qualquer emoção humana. Não há dúvida, Melorie é muito especial — mesmo para uma vampira. E é a regente! Você nunca mais precisaria preocupar-se com ameaças de outros vampiros.
E, além disso, aceitar sua proposta pode ser a única maneira de salvar Andrea da fúria de uma vampira rejeitada. Despedindo-se mentalmente de Andrea, você toma Melorie nos braços e beija-a.
— Eu sabia que você não ia recusar — ela sorri, tomando-o pelo braço.
— Venha, vou apresentá-lo aos outros.
Você conhece os vampiros mais poderosos da cidade. Quase consegue sentir a inveja em seus olhares. Você é agora um membro ativo da sociedade vampírica. Parabéns!

28 Oh, puxa... você é um vampiro, mas não é feito de ferro! Sua força de vontade já foi testada o suficiente esta noite, e aquela mulher é muito mais do que você pode resistir.
Você abre a porta do Mustang e convida Melorie com um gesto. Ela toma seu lugar, você se senta ao volante e os dois saem para dar umas voltas .
Melorie parece divertir-se muito. Seu sorriso é encantador, fazendo com que você sinta prazer em agradá-la. Em certo momento ela diz que está faminta, e pede que leve-a para casa. Não fica surpreso ao constatar que ela vive em um luxuoso apartamento de cobertura — a garota só pode ser uma modelo profissional, ainda que você não consiga reconhecer seu rosto ou nome.
Você é convidado a entrar. Melorie pede que você se sente e relaxe, enquanto ela prepara uma bebida. Ela retorna logo, trazendo duas taças de vinho tinto. Sorve um longo gole enquanto você apenas finge beber; sendo um vampiro, qualquer coisa diferente de sangue é repulsiva a seu paladar. A bebida, contudo, exala um familiar cheiro ferroso.
— O que é? — você pergunta, para disfarçar.
— *Blood Melorie*. Uma versão particular de *blood marie*, acho. Prove, você vai gostar.
Sob o olhar atento de Melorie, você termina colocando na boca um pouco da bebida... e leva um susto tão grande que cospe tudo. Ora, é sangue!
— Você é...? — gagueja, atrapalhado, caindo atrás do sofá. — Você é...? Você é uma...? Você é, não é?
Melorie sorri prazerosa. Antes que você se dê conta, ela atravessou a distância entre vocês e tomou-o nos braços. Não há como escapar, mesmo que você quisesse — e você não quer, DEFINITIVAMENTE!
— Não precisa ter medo, meu querido — ela sussurra, oferecendo o pescoço. — Venha, prove minha essência. Beba o néctar dos imortais.
Você não encontra forças para recusar. Chamas queimam em seu interior quando o sangue de Melorie escorre garganta abaixo. Quando está saciado, você se afasta e busca os lábios da linda vampira.
Vá para **11**.

29 Algo está errado. Muito errado. Esses sentimentos por Melorie não podem ser naturais.
— O que você fez comigo?
— Bem, se insiste em saber, vou lhe contar. Lembra-se do sangue que ofereci? Era meu. Você provou minha alma. Estamos ligados para sempre. Uma... ligação de sangue? Então você estava certo, aquele não era um amor natural. A maldita enganou-o! É quase como se tivesse drogado você!
— Desculpe, Melorie... mas não posso.
Você escorrega para fora do abraço dela e vira-se para ir embora, pensando em como ama Andrea. Este é seu último pensamento antes de ouvir um rosnado raivoso e sentir garras arrancando sua cabeça.
Realmente, vir até aqui não foi uma boa idéia.

30 Colocando no rosto uma boa cara de cansaço, você olha para seus amigos e inventa a melhor desculpa que pode; coisas do tipo "hoje não dá, estou cansado, dormi tarde noite passada, fica pra próxima".
Thomas e James dão de ombros e se despedem. Andrea olha fundo em seus olhos e comenta que você anda estranho ultimamente. Mais estranho que o normal, se é que tal coisa é possível.
— Mais tarde quero ter uma conversa séria com você — ela sussurra, antes do beijo de despedida. Seus lábios tocam-se e permanecem unidos por longos momentos, até que ela se afasta e entra no carro de James. Você, por sua vez, segue na direção de seu Mustang azul. Torce em vão para que Andrea não tenha percebido como você está... gelado.
— Bonito carro — diz alguém, assim que você toca na maçaneta. — Quer vendê-lo?
O sujeito usa chapéu de pêlo de coelho, estilo Indiana Jones, e óculos escuros. Mesmo assim você consegue distinguir sua pele, muito branca. Óculos escuros? Pele alva? Só pode ser um vampiro!
— Se deseja conversar comigo — você esbraveja, em um ímpeto de loucura — mostre essa sua cara!
O homem remove os óculos e o chapéu. Seus olhos são de um azul piscina, quase brancos, e o cabelo louro lembra palha seca. Ele pede desculpas e diz que é albino: até mesmo as luzes dos postes o incomodam.
Ainda não convencido, você finge interesse em negociar o carro e começa um papo de vendedor. Aproxima-se o bastante para tocar o sujeito; nota que ele é quente. O sopro da vida ainda habita seu corpo.
Você diz que mudou de idéia sobre o carro. O albino pede desculpas por tomar seu tempo e vai embora. Você entra no Mustang e dirige-se para casa. Vá para **4**.

31 Não, não, não. Mesmo tratando-se de uma deusa morena como aquela, Andrea não merece isso. Talvez você tenha se tornado um vampiro assassino, mas canalhice tem limite!
— Talvez outro dia — você resmunga, quase certo de que estará arrependido daqui a alguns minutos.
Ela faz beicinho e mostra olhos insuportavelmente tristes:
— Pretende mesmo deixar-me sozinha neste lugar? Você me decepciona. Julguei que alguém com um gosto tão refinado para carros fosse um cavalheiro.
Hã... sai dessa agora, Jeffrey. Ela tem razão. Não pode deixá-la aqui,

desprotegida. O lugar é perigoso.
Você abre a porta e resmunga um convite para que Melorie entre. Ela toma seu lugar, você se senta ao volante e saem daquele bairro barra-pesada. Dirige direto para o prédio de Melorie, onde ela vive na cobertura.
— Não gostaria de entrar? — ela convida.
Antes que você consiga PENSAR na palavra "não", surge uma arma diretamente apontada para sua cabeça. Sem desmanchar o sorriso, Melorie obriga você a entrar com o Mustang na garagem do prédio e pegar o elevador até seu apartamento.
— Se está pensando em pedir resgate por mim — você avisa —, vai cair do cavalo.
— Oh, isto não é um seqüestro. Na verdade, eu só gostaria de fazer amizade. Bebe comigo?
Melorie leva aos lábios uma taça de vinho tinto, que você jurava não estar em sua mão há um instante. Depois de beber, oferece a você.
— Hã... sabe... eu não bebo...
O engatilhar da arma incentiva você a provar o vinho. Espera sentir dor quando o líquido desce por sua garganta, mas ela vão vem. Estranho... a bebida tem certo gosto ferroso, como se fosse... sangue. Ora, é sangue mesmo!
Melorie é uma...? Uma...?
Você não consegue pensar. Um calor intenso domina seu corpo, seguido por irresistível sonolência. É como o sono que você experimenta ao amanhecer. Você se sente caindo, caindo, caindo... caindo para **11**.

32

Você olha para o retrovisor e, vendo o carro da polícia, pisa fundo no acelerador para tentar uma fuga. O velocímetro marca mais de 130 Km/h. Andrea diz que você deveria parar.
Bom conselho. Você diminui e encosta o carro.
A radiopatrulha pára. O policial que estava ao volante desce e vem se aproximando.
Você dá um toque na chave e o motor responde com um ronco estridente. Seu pé deixa a embreagem e o Mustang dispara, os pneus gritando, e o policial ficando para trás enquanto tenta alcançar o carro.
Ótima manobra de despistamento, ainda que pouco elogiada por Andrea. Ela fica emburrada e em silêncio durante o resto do trajeto até o McDonald's. Vá para **5**.

33

Aleluia! Você consegue chegar em casa antes do amanhecer. Entra, desce até o porão, enfia-se em seu caixão e dorme, protegido dos raios solares.
A noite seguinte encontra-o sedento. Uma sede intensa, que você já tentou dominar antes, sem sucesso. A sede de sangue. Desta vez você não tem escolha, já sabe que resistir apenas prolonga sua agonia; no final, a sede sempre prevalece e obriga-o a matar.
Você terá que sair para caçar, querendo ou não. Vá para **20**.

34

Você desiste de atacar seu criador e vai com ele. O sujeito sabe mais do que você, de qualquer maneira. Pelo menos por enquanto, pode precisar dele.
Você é levado à presença de um homem incomum. Você fica paralisado de medo diante da figura em trajes renascentistas.
Seu criador faz sinal para que você ajoelhe-se. Nem precisava! Você estava quase fazendo isso mesmo, diante de tanta majestade.
— Assim como seu mestre — ele troveja —, você será meu pupilo. Eu mostrarei a você o verdadeiro poder dos vampiros. Eu vi muitos inimigos morrerem, não apenas em minhas próprias mãos (ele as mostra, transformadas em garras!), mas também nas garras do tempo. Esse é o grande poder: a imortalidade. Lembre-se disso, sempre.
O regente fala por mais algum tempo, explicando todas as regras que você deverá seguir se pretende fazer parte da sociedade dos predadores. Uma das regras mais importantes, ao que parece, é jamais matar outro vampiro (ainda bem que não fez isso, não é mesmo?).
Quando você dá sinais de ter entendido, o regente acena em aprovação e permite que saiam.
É isso aí. Você acaba de ser aceito na sociedade vampírica.

35

Você atende à porta, mas não encontra ninguém. Apenas encontra dois envelopes no chão, introduzidos através da abertura para cartas. São diferentes, mas ambos estão em branco.
Você abre o primeiro envelope e tira dele uma carta... de seu criador! O maldito que arrancou a vida de seu corpo e privou você do sol para sempre. Ele está convocando você para um encontro; pretende apresentá-lo formalmente ao maioral, o mestre de todos os vampiros da cidade.
O segundo envelope contém uma carta e um convite para um baile de Dia das Bruxas, daqui a alguns dias — pouco depois da data do encontro marcado por seu criador. A carta foi escrita com sangue e diz: "VENHA VESTIDO COMO VAMPIRO. MELORIE."
Oh, cara... justo quando você tencionava ficar longe de outros vampiros, eles agora o perseguem. Que fazer?
Se você quer comparecer ao encontro com seu criador, vá para **24**.
Se prefere esperar a festa de Melorie, vá para **14**.
Se está cheio de vampiros e quer cair fora enquanto pode, vá para **39**.

36

Melhor parar antes que você se meta em mais confusão. Você encosta o Mustang e aguarda a chegada o policial, que pede seus documentos.

— Ah, eu devia ter adivinhado — rosna ele, quando vê os trajes que você e Andrea usaram no show. — Outro bando de roqueiros drogados, não é? Vamos descendo.

Você tenta negar, mas o tira resume-se a algemá-lo. Diz toda aquela bobagem sobre "direito de ficar calado" enquanto saca outro par de algemas para Andrea.

Se você aceita ir pacificamente, vá para **3**. Se prefere resistir, vá para **8**.

37

Você continua deitado, esperando pelo médico legista. A espera não é longa: após algumas horas (o que são algumas horas para quem tem a eternidade pela frente?) um gordo desleixado entra na sala. Ele usa um avental sujo e deixa um resto de sanduíche em sua testa antes de examinar outro cadáver.

Baixaria! Você rosna indignado, salta da maca e enterra os caninos no pescoço do legista, sugando-o até a morte. Isso o ensina-o a ter mais respeito como os mortos — principalmente mortos-vivos. Você veste as roupas dele (exceto o avental imundo) e escapa do necrotério.

Você consegue voltar para casa. Vá para **33**.

38

Você segue para fora do beco onde jaz o que sobrou de seu criador, quando sente algo estranho. Uma impressão de estar sendo observado. Guardando o punhal no bolso interno da jaqueta (*Longe dos olhos*, você pensa, *mas perto das mãos*) aproxima-se de um poste que ilumina a entrada do beco. Olha em volta, tenta escutar, mas não percebe sinais de ninguém — só aquela coceirinha incômoda em sua nuca.

— Belo serviço, garoto — diz uma voz. — Eu mesmo não faria melhor.

Quando olha para uma sombra pela segunda vez, você nota um homem onde jurava não haver ninguém um segundo atrás. Você fica paralisado de medo enquanto a figura se aproxima.

Ele abandona as sombras, exibindo trajes renascentistas que parecem coisa do século XVIII. Quando você se dá conta, percebe que está quase ajoelhando-se a seus pés — nem tanto por respeito, mas por temor imensurável. Será ELE o tal chefão? O mestre de todos os vampiros?

— Uma lástima, contudo. Até mesmo nós, imortais, temos leis que devem ser cumpridas — e você desobedeceu uma das mais importantes. Mas, levando em conta seu admirável desempenho, estou disposto a dar-lhe uma nova chance. Agora pode ir, meu jovem.

Você mal consegue atravessar a rua quando é quase atropelado por uma moto. Uma estonteante loura de óculos escuros, trajando couro apertado e cavalgando uma Ninja. Ela freia a centímetros de você, e saca uma pistola automática.

Você fecha os olhos e espera que seus miolos sejam estourados. Não se borra de medo apenas porque seus intestinos estão vazios há meses.

— Olá, Jef, querido — ela diz, com voz docemente familiar. — Não esperava vê-lo de novo tão cedo. Saudades?

Você abre um olho.

MELORIE?!!

Antes que você consiga perguntar o que diabos ela faz aqui, a vampira aponta a arma na direção da figura majestosa que você viu há pouco. Dispara várias vezes, tão rápido que a pistola mais parece metralhadora. Abandona a moto e corre para o beco, ainda disparando.

A luta é rápida demais, e mesmo sua visão de vampiro mal consegue acompanhar. Quando a sucessão de manchas finalmente cessa de mover-se, você vê tombar aquele que deveria ser o mestre dos vampiros. Ele tem um pedaço de madeira cravado no peito, e uma vampira ansiosa em seu pescoço — drenando todo o seu sangue.

Melorie parece abalada por um instante, como se atacada por tontura, mas logo salta de pé e caminha em sua direção.

— Não diga nada — ela diz, levando o indicador a seus lábios. — Ainda estou tentando perdoá-lo pelo que fez na outra noite. Espero que tenha pensado melhor. Conversaremos mais quando vier à minha festa, ok?

Sem esperar uma resposta sua, ela guarda a arma e salta na moto.

— A propósito — ela acrescenta, antes de sumir na noite —, você não viu nada, está bem?

Aturdido, você leva algum tempo para se dar conta da situação. O chefão dos vampiros foi assassinado, e você está na cena do crime. Melhor sumir. Se você acha uma boa idéia sair da cidade enquanto pode, vá para **10**.

Mas... será uma boa idéia desafiar uma vampira tão poderosa? Existe, além disso, a questão de seus estranhos e recentes sentimentos por ela. Se quiser comparecer à festa, vá para **14**.

39

Sua sobrevivência é o mais importante, e você sabe que cada minuto perdido dificultará mais sua fuga. Sebo nas canelas.

Você foge da cidade, dirigindo a noite toda. Livra-se de seu Mustang azul em uma loja de carros usados e troca-o por um velho carro funerário (que outro veículo poderia transportar um caixão sem despertar suspeitas?). Logo está cruzando todo o país, fugindo do sol e tocando em casas noturnas. Faz sucesso por onde passa, mas sempre evita a fama — um paradoxo que rege sua pós-vida. As saudades de Andrea e do resto da turma são devoradoras, mas você sabe que não pode retornar. Agora é um pária, um vampiro marginal em fuga eterna. Mas está em segurança. Bem, pelo menos é o que você imagina...

40

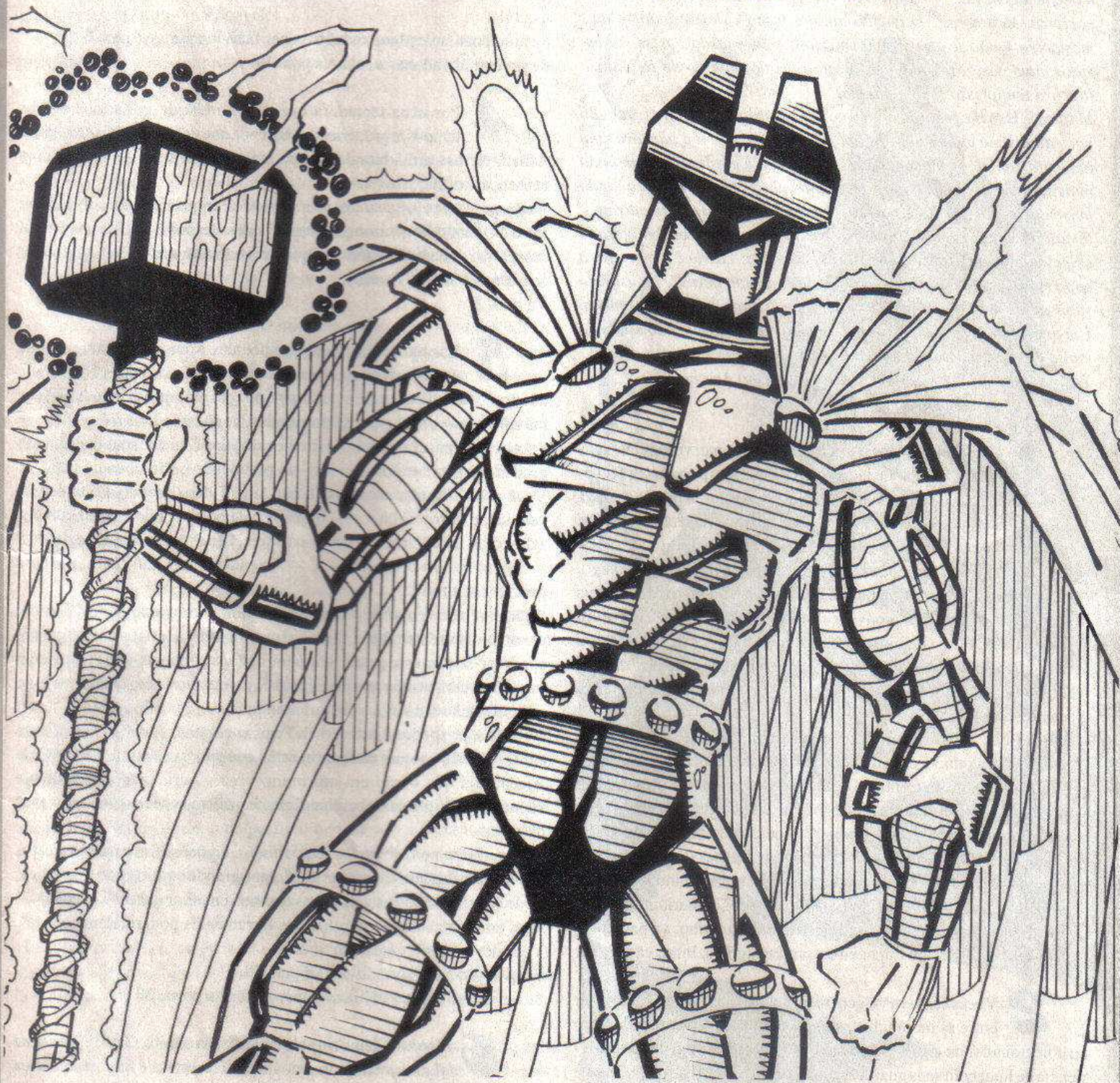
Você aguarda o momento certo, fingindo que não percebeu a aproximação das motos. Quando a primeira delas tenta ultrapassá-lo, você joga o Mustang para o lado e derruba o motociclista. Consegue ver pelo retrovisor sua moto explodir em chamas.

Ainda restam alguns deles, e agora estão furiosos. Eles sacam armas e exibem bocarras ferozes com presas vampíricas, não deixando qualquer dúvida sobre sua real natureza. Agora você se lembra: são a turma da "The Chain Gang", espécie de polícia dos vampiros. Seu criador falou deles. Você sabe que não vai conseguir jogar todos para fora da estrada. Precisa de uma solução criativa. Hora de bancar o MacGyver.

— Andrea — você grita —, solte essa corda aí.

Mesmo assustada, sua namorada obedece e desata o nó indicado. Os efeitos são devastadores: além de derrubar algumas malas, a ausência da corda também lança na estrada seu caixão! Os motoqueiros não conseguem desviar-se a tempo, e todos são derrubados pelo bólido de mogno. Você perdeu um ótimo caixão, mas conservou sua pós-vida e sua namorada. Juntos vocês percorrem o país, fazendo shows em bares de beira de estrada. E não precisa preocupar-se com o que Melorie disse sobre ver mortais envelhecer e morrer: certa noite você descobriu o processo para transformar Andrea em vampira. Ela tornou-se ainda mais linda, e agora vai conservar sua beleza para sempre.

GIANPAOLO CELLI & PALADINO

ASSALTO AO MESTRE ARSENAL

Um ladrão cheio de truques e um clérigo trapaceiro em aventuras desonestas...

Seu nome é Andrus, "o Aranha", um renomado ladrão profissional. Depois de uma vida errante de aventuras e grandes assaltos, você decidiu estabelecer-se na metrópole de Kristophania — um lugar calmo para pessoas de seu ramo. Você associa-se à Guilda de Ladrões local, uma espécie de sindicato do crime, que detém o monopólio das atividades criminais na cidade. Associar-se à Guilda traz muitas vantagens; garante informações valiosas e proteção contra a polícia em

troca de uma porcentagem do produto dos assaltos, sem falar que todos os ladrões agindo fora da sguilda são caçados — tanto pela polícias como por outros ladrões!
Participar da Guilda, contudo, está mostrando-se mais tedioso do que esperava. Acabaram-se os desafios, as coisas estão fáceis demais. Você chegou mesmo a realizar alguns assaltos "não-autorizados", enriquecendo seu tesouro pessoal sem que a diretoria da Guilda ficasse sabendo. Talvez seja hora de almejar planos mais elevados: a chefia da Guilda! Sim, essa poderia ser uma coroação digna de sua carreira. Mas como? O chefão atual é fraco e descuidado — mas mesmo você não se atreveria a enfrentar seus guarda-costas, assassinos mais perigosos que muitos guardas do palácio do Rei. Seria loucura tentar isso sem... mágica.
Mágica... isso lhe recorda algo sobre suas antigas aventuras, quando você atuava na companhia de um grupo de heróis: um bárbaro com um grifo, um monge mascarado, uma donzela gladiadora, um anão malcheiroso e outros tipos bem estranhos, mas ótimos quando músculos se faziam necessários. Naquela época vocês invadiram a fortaleza do vilão conhecido como Mestre Arsenal — um famigerado colecionador de armas e armaduras mágicas. Lá você conseguiu a capa mágica que rendeu-lhe seu apelido: a capa permite ao usuário subir pelas paredes como uma aranha, e disparar teias pelas mãos. Um artefato útil em sua atividade, sem dúvida, mas que não ajudaria muito na conquista da chefia da Guilda.
Talvez seja hora de fazer outra visita ao velho Arsenal...
*Comece lendo o trecho **1**.*

1 Decidido a penetrar no castelo de Arsenal, você reúne suas "ferramentas" de ladrão: as fiéis gazuas para forçar fechaduras, a lanterna feita com uma pedra iluminada por magia, e a adaga que já cortou tantas gargantas. Cordas e ganchos de escalada não são necessários há muito tempo — afinal, você é o Aranha!
Há ainda um último "equipamento" que você gostaria de ter consigo, e custará apenas algumas canecas de cerveja: indo ao setor de animais treinados da Guilda, você "convence" o adestrador a emprestar-lhe um de seus macacos — bichinhos muito úteis para bater carteiras ou penetrar em lugares protegidos para destrancar portas por dentro. Agora, com o mico sobre seu ombro, você acredita estar pronto para o desafio.
Pronto? Bem, talvez nem tanto. Quando invadiram o castelo de Arsenal, você contava com a ajuda de magos poderosos e guerreiros embrutecidos para enfrentar o vilão. Ir sozinho seria uma grande imprudência. Quem poderia ajudá-lo? Há tempos não tem notícias de seus antigos colegas, mas... ainda resta na cidade alguém do grupo original. Parx Methralian, um sacerdote dos Deuses da Trapaça. Por trás da aparência inofensiva de clérigo, era um assaltante quase tão habilidoso quanto você — e seus poderes mágicos ajudariam bastante.
Se você deseja convidar Parx para participar do roubo, vá para **24**.
Se não confia no clérigo trapaceiro e prefere agir sozinho, vá para **37**.

2 Vocês seguem viagem sem maiores incidentes. Então, por entre as montanhas, surge a torre que serve de habitação ao colecionador de armas mágicas. Você recorda a apavorante experiência de lutar com seus guardas zumbis, que caíram facilmente diante da investida dos heróis. Desta vez, contudo, vocês não contam com bárbaros e gladiadores musculosos em seu time. A situação requer uma aproximação mais furtiva.
Parx sugere um plano: vocês podem disfarçar-se e entrar no castelo para verificar o interior, antes de realizar o assalto. Você acha arriscado demais, e prefere esperar o cair da noite para a invasão.
Se quiser seguir o conselho de Parx, vá para **32**.
Prefere usar sua estratégia costumeira, protegido pela escuridão? Vá para **26**.

3 A estatueta é de ouro, com quase trinta centímetros de altura. É belíssima, representando as formas delicadas de uma fada com precisão impecável. Pasmo, você reconhece no pedestal a assinatura do mestre escultor elfo Lorens Lorian. Se for um trabalho original, vale uma fortuna; e, se for uma falsificação, você gostaria de conhecer esse gênio da arte e contratá-lo para a Guilda. Você coloca a estatueta na mochila.
Se ainda não investigou o cetro e quer fazê-lo agora, vá para **8**.
Se prefere abandonar a sala, vá para **20**.

4 Por mais tentadora que seja a idéia de voltar aos velhos tempos, a prudência recomenda que deixem o viajante seguir. Afinal, ele usa armadura da guarda real de Thormy — e você já teve encrencas com aquele rei.
Vocês passam pelo cavaleiro murmurando cumprimentos e cobrindo os rostos. Quando ele está longe, Parx avisa que desperdiçar essa chance vai desagradar os deuses — mas você prefere contrariar a fé de Parx a enfrentar os exércitos do rei Thormy.
Vá para **2**.

5 Escutando com atenção, você abre a porta no instante em que o cão está trotando no sentido oposto ao de vocês. Ele é ainda maior do que você pensava, e por pouco a surpresa não trai seus movimentos; com os gestos apropriados, você estende as mãos e invoca o poder da capa: uma massa de fios pegajosos dispara de seus dedos, indo grudar nas paredes do corredor — e prendendo o cão no meio dela.
Você acha estranho como o cão não late. Então, quando a luta parece vencida, o horror salta a seus olhos: a pele putrefata do animal começa a descolar-se da carne, livrando-o da teia. Ele estará livre em segundos.
— Um morto-vivo! — diz Parx. — Arsenal invocou um cão zumbi para proteger sua torre.
Agora que o clérigo conhece a real natureza da ameaça, pode agir de acordo: ele empunha seu símbolo sagrado, mostrando-o à criatura, que parece apavorar-se com esse gesto. Sem som, o monstro debate-se na teia e tenta fugir. Sua carne começa a fumegar, sua pele esfarela em cinzas... e logo a abominação cadavérica deixa de existir.
Bendito seja o poder dos deuses de Parx, você pensa. Vocês tiveram sorte até agora. Não fizeram nenhum barulho que pudesse chamar a atenção de Arsenal, já que o cão era um morto-vivo — criaturas naturalmente silenciosas. Só produziu ruído suficiente para que você escutasse através da porta.
Há uma porta no lado oposto do corredor, e vocês atravessam os restos de teia e cinzas para chegar até ela. É uma grande e sólida porta metálica. Pode conter armadilhas, de modo que seria melhor dar uma checada — mas, em compensação, o ruído das ferramentas poderia denunciá-los.
Você deve decidir qual risco tomar:
Se quer procurar armadilhas, vá para **39**.
Se quiser ignorar armadilhas e apenas abrir a porta, **30**.

6 Vocês se decidem pelo caminho da direita. O corredor segue alguns metros, vira novamente à direita e termina em uma porta de madeira. Uma porta bem simples, que não admite a presença de armadilhas, de modo que você descarta essa hipótese. Uma olhada no ferrolho revela que está trancada.
Se quiser dar uma escutadela na porta antes de tentar arrombá-la, leia o **25**.
Se quiser voltar e pegar o caminho da esquerda, vá para **34**.
Se quiser poupar tempo e meter o pé na porta, vá para **31**.

7 Arsenal é recluso, mas dificilmente resistiria a uma conversa com negociantes de objetos mágicos. Ocultos sob seus disfarces, vocês aproximam-se da torre e batem à porta. São recebidos por um "mordomo" bem peculiar: parece um guerreiro usando uma couraça completa — mas um olhar atento revela que não existe ninguém por trás das fendas do elmo.
— Quem deseja falar com meu senhor? — diz a armadura vazia, com arrepiante voz metálica.
— Ouvimos falar da magnífica coleção de Arsenal — você declara —, e viemos negociar artefatos com ele.
Por um instante a armadura fica inerte, como se pensar fosse um esforço grande demais. Então ela coloca-se de lado e, com um gesto, convida-os a entrar.
— Meu senhor irá recebê-los.
Vocês são instruídos a aguardar em um saguão de entrada, luxuosamente decorado — um contraste violento com o desgaste das paredes externas. Há várias armaduras perfiladas junto às paredes (inanimadas, você espera) e uma grande lareira ao norte. Então um arrepio pavoroso percorre seus ossos: sobre a lareira você reconhece um tridente mágico, aquele que havia sido levado por Silvius Marithimus, um gladiador que fazia parte do grupo original de heróis. Se Arsenal recuperou o tridente, então... Silvius está morto!
Seus ouvidos percebem passos pesados descendo uma escada próxima. Em repentino desespero, você olha para a própria capa mágica e para o cajado de Parx: por certo Arsenal irá reconhecer seus pertences roubados!
— Vamos cair fora daqui — você diz a Parx, enquanto corre para a porta.
Movidos por pura adrenalina, vocês conseguem abrir a pesada porta e sumir nas montanhas. Escondidos entre as rochas, ficam aliviados quando percebem que não foram seguidos — mas agora será duas vezes mais perigoso penetrar na torre, pois Arsenal estará desconfiado. Isso ensina você a escutar Parx e suas idéias idiotas!
Enquanto espera a noite cair, vá para **26**.

8 O cetro está na parede, suspenso na horizontal por dois suportes, como as demais armas. Olhando mais de perto, você percebe que o cristal está preso por uma peça metálica em forma de mão.
— É uma arma mágica — avisa Parx, ainda em sua forma de macaco. — Já vi magos utilizando cajados assim para lançar relâmpagos. Mas acautele-se antes de tocá-lo, amigo Andrus: o cajado pode ser uma arma formidável nas mãos da pessoa certa, mas pode matar a pessoa errada.
— Como assim?
— É como o cão influenciado pela personalidade do dono. Se o construtor desta arma era maligno, uma pessoa bondosa não poderá tocá-la sem sofrer dano; se era bom, queimará as mãos de uma pessoa má.
Você nunca considerou a si mesmo bom ou mau; são apenas estados de espírito. Além disso, não há como saber qual seria a tendência moral do fabricante da arma.
Se quiser correr o risco e tocar o cajado, vá para **11**.
Se ainda não investigou a estatueta e quer fazê-lo agora, vá para **3**.
Se quer sair da sala sem tocar em mais nada, vá para **20**.

9 Você saca suas ferramentas e tenta forçar a fechadura, mas de nada adianta: ela é de excelente qualidade, à prova de arrombadores, e mesmo sua técnica mostra-se inútil. Depois de mais alguns minutos de tentativas, você desiste.
Agora só resta pegar o corredor da direita. Vá para **6**.

10 Depois de comprar uma carroça e dois bons cavalos (usando disfarces para não deixar pistas, claro), vocês partem para as montanhas onde a fortaleza de Arsenal está escondida. O caminho é

complicado, e jamais conseguiriam encontrá-lo se já não tivessem estado lá antes.

Então, uma surpresa: pela estrada que singra as montanhas, em sentido contrário, surge um viajante. Um cavaleiro de armadura, sobre o dorso de um majestoso cavalo branco. Suas vestes são luxuosas, e fazem com que você e Parx troquem olhares de soslaio.

— O amigo Andrus gostaria de fazer uma oferenda aos Deuses da Trapaça? — propõe Parx.

Apesar de seus poderes, Parx às vezes age como criança: assaltar ou matar esse cavaleiro seria um ato que chegaria aos ouvidos da Guilda, e isso seria considerado traição. Um risco elevado. Mas, por outro lado, suas jóias parecem muito valiosas...

Se você aceita o convite de Parx para um assalto, vá para **21**.

Se prefere deixar o homem seguir em paz, vá para **4**.

11 Uma arma capaz de disparar relâmpagos... com ela você poderia fulminar a diretoria da Guilda, e facilmente assumir seu lugar. É exatamente o que procurava. Sua mão aproxima-se do cetro, vacila um pouco... e fecha-se à volta dele.

Seus dedos parecem dormentes, mas pode ser apenas o nervosismo. Abrindo os olhos, para seu horror, você vê faíscas azuis crepitando sobre seu pulso. Elas ficam maiores e maiores, queimando os pêlos de seu braço, deixando manchas negras na pele, calcinando sua carne... e matando você.

Diante do punhado de carvão que havia se chamado Andrus, o Aranha, Parx meneia a cabeça e lamenta:

— Sinto muito, amigo Andrus. Os Deuses da Trapaça não estavam com você. Uma pena.

E o macaquinho foge pela janela, de volta à cidade.

12 Você imagina que uma proposta de adesão à Guilda dos Ladrões possa interessar a Arsenal. Não haveria problemas em apresentar-se como membro da Guilda, porque você o é de fato. Claro que a atual diretoria não sabe que Arsenal está sendo convidado, mas isso não será problema quando você tornar-se chefe.

Ocultos sob seus disfarces, vocês aproximam-se da torre e batem à porta. São recebidos por um "mordomo" bem peculiar: parece um guerreiro usando uma couraça completa — mas um olhar atento revela que não existe ninguém por trás das fendas do elmo.

— Quem deseja falar com meu senhor? — diz a armadura vazia, com arrepiante voz metálica.

Você usa sua lábia para tentar convencer aquela coisa de que tem uma proposta interessante para seu patrão, ao mesmo tempo em que tenta espiar o interior. Parece que pouco mudou desde sua última visita: há novas armaduras perfiladas junto às paredes, e uma lareira ao norte.

— Meu senhor não negocia com ladrões — diz a armadura, encerrando a conversa e levando a mão à espada na cintura. Vocês fogem correndo e, aliviados, percebem que o guarda de Arsenal não os perseguiu; apenas fechou a porta novamente.

— Você e seus disfarces idiotas! — você reclama. — Agora Arsenal sabe que há ladrões rondando seu castelo. Vamos precisar de cuidado redobrado.

— Não olhe pra mim. Foi sua essa idéia nada sábia de convidar Arsenal para a Guilda.

Resmungando, você espera o anoitecer. Vá para **26**.

13 Você cria coragem e puxa a tocha. Ela move-se feito alavanca, e a parede começa a se mover, revelando uma porta secreta que dá acesso ao porão da torre. Vocês sobem as escadas sorrateiramente, e chegam ao andar térreo. Atravessam o saguão de entrada e alcançam mais escadas, rumando para o pavimento superior, de onde vieram. Logo alcançam a sala principal da coleção de Arsenal.

Desta vez tomando cuidado para evitar o tapete traiçoeiro, vocês examinam a coleção. Descobrem sua capa e o cajado de Parx, tratam de pegá-los de volta, e começam a procurar o que vieram buscar.

Mas não têm chance de procurar por muito tempo. A porta explode em lascas, e por trás dela surge Mestre Arsenal — desta vez armado com seu destruidor martelo de guerra.

— Malditos ladrões! — ele grita furioso, rodopiando a arma. — Vocês querem minhas armas. Todos querem minhas armas. Mas não vou permitir que me roubem novamente. Eu terei todas as armas mágicas do mundo!

Desta vez o homem está mesmo possesso! Arsenal avança disposto a esmagar vocês dois, e a espada que você tem em mãos não será nada contra sua armadura encantada. Você olha à volta, desesperado para encontrar algo que possa usar contra ele. Três objetos estão ao seu alcance:

Uma espada recurvada dos salteadores do deserto. Se quiser pegá-la, vá para **15**.

Uma lança prateada, com dragões esculpidos no cabo. Se quiser agarrá-la, vá para **19**.

Um elmo dourado com a forma de uma concha. Se quiser colocá-lo, vá para **27**.

Um colar de contas vermelhas. Para pegá-lo, vá para **33**.

14 Depois de procurar um pouco, você chega à conclusão de que não há armadilhas na porta.

Se quiser tentar abri-la, vá para **28**.

Se quiser tentar o outro corredor, vá para **6**.

15 Agarrando a espada, você descobre que sua lâmina desprende faíscas quando corta o ar. É uma arma mágica poderosa, e você poderia derrotar muitos inimigos com ela — mas não Mestre Arsenal. Em segundos você e Parx são reduzidos a dois punhados de carne moída...

16 Pelo que você se lembra da disposição dos quartos na torre de Arsenal, aquela porta deve levar a um corredor. Colando

à madeira seu ouvido treinado, você tenta perceber os sons do outro lado. A princípio o silêncio parece total, mas logo percebe um familiar clique-clique — que só poderia ser o roçar de garras sobre pedra: há um cão de guarda no outro lado. E bem grande.
Será questão de tempo até que o animal ouça ou fareje vocês. Precisam dar um jeito nele o quanto antes.
— Posso solicitar aos deuses que lancem sobre a fera um feitiço paralisante — sussurra Parx.
É uma boa idéia, mas você tem seus próprios métodos para imobilizar os inimigos: a magia de sua capa permite que você dispare pelas mãos uma teia mágica, com fios viscosos que prenderão o mais forte guerreiro.
Se quiser deixar a tarefa para Parx, vá para **38**.
Se quiser usar seu próprio poder, vá para **5**.

17

Sua mão desliza na direção do cabo da adaga. No exato momento em que ia tocá-la, um punho fecha-se veloz sobre seu pulso e aperta com a força de um gigante.
— Ah, larápio! — esbraveja o cavaleiro, enquanto desembainha a espada com a mão livre. — Agora percebo, sua descrição combina com a do famigerado Aranha. Pagará por seus crimes, bandido.
A lâmina desce com força, e você sucumbe à explosão de dor. Só volta a abrir os olhos no dia seguinte, e descobre-se em um acampamento, aquecido por uma fogueira. Parx está ao seu lado, entoando as preces de cura que você viu-o usar tantas vezes.
— Que aconteceu? — você consegue dizer.
— Você abusou da providência dos deuses, foi o que aconteceu. Meu cajado esmigalhou o crânio do ignóbil pecador antes que o pior acontecesse, mas o estrago já está feito. Acho que é o fim de seus dias como o Aranha, velho amigo.
— De que você está falando...?
Você entende a terrível verdade quando tenta segurar o braço de Parx — e descobre um toco enrolado em ataduras onde antes havia uma mão. Sim, sua carreira está mesmo terminada...

18

Você acha mais prudente não abusar da sorte tentando roubar a adaga. Pode ser que desta vez ele perceba. Afastando-se com discrição, você deixa que Parx continue distraindo o cavaleiro até que ele resolva partir.
Quando ele está longe, você investiga o conteúdo da bolsa: um generoso punhado de peças de ouro, uma pérola valiosa, e um pergaminho com o selo real — contendo ordens do rei Thormy para que "o Aranha" seja capturado vivo ou morto (preferencialmente morto). Você gargalha, imaginando os problemas que o cavaleiro terá se propor às autoridades de Kristophania uma caçada ao Aranha, sem aquele documento.
Parx aceita as moedas como "donativo para os deuses", e você fica com a pérola. Vá para **2**.

19

A lança, infelizmente, não foi uma escolha sábia: é uma arma mágica especialmente criada para matar dragões, e mostra-se desajeitada contra Arsenal. Ele vence a luta, e esmaga vocês com seu martelo...

20

Você volta sua atenção para a única porta do aposento, perguntando-se o que haverá além dela.
Se você quiser colar o ouvido à porta e escutar, vá para **16**.
Se acha que pode haver uma armadilha na porta, vá para **29**.

21

Vocês descem da carroça para falar com o homem. Agora reparam que sua armadura o identifica como oficial da guarda real.
— Que os deuses o abençoem, viajante — cumprimenta Parx. — O que faz um oficial real tão distante do palácio?
— Salve, sacerdote — responde ele, que sem dúvida teria uma reação diferente se reconhecesse os Deuses da Trapaça no medalhão usado por Parx. — Venho à procura de um famigerado gatuno, procurado por invadir o quarto da bela princesa Rhana. O rei Thormy oferece uma grande recompensa por informações sobre o vilão. Por acaso conhece a criatura pérfida conhecida como "o Aranha"?
— Nunca ouvi falar de tal fascínora — diz Parx, lutando para disfarçar o sorriso, enquanto você se recorda da agradável visão da princesa em seus transparentes trajes noturnos. Foi há bastante tempo; pelo visto, o rei Thormy ainda estava zangado.
A conversa entre Parx e o cavaleiro prossegue, enquanto a bolsa de moedas do oficial desliza com facilidade para o interior de sua capa. Então você nota no cinto dele uma adaga cravejada de jóias, e com símbolos estranhos gravados na bainha: talvez seja mágica! Valeria o risco de uma segunda tentativa?
Se quiser roubar a adaga, vá para **17**.
Se está satisfeito com a bolsa de moedas, vá para **18**.

22

Convencido de que não há ninguém no aposento, você começa a trabalhar com suas ferramentas. Mas não consegue dedicar-se à fechadura por muito tempo: a porta abre-se de repente — pelo lado de dentro!
Infelizmente, seus ouvidos o traíram. Havia alguém no aposento, um zumbi descarnado que aguardava ordens de seu mestre. O silêncio dos mortos-vivos enganou-o, e você paga com a vida quando as garras do monstro enterram-se em sua garganta antes que Parx consiga esconjurá-lo...

23

Abrindo a porta, vocês entram em uma pequena sala vazia, com outra porta na parede oposta — exatamente igual à anterior, mas desta vez destrancada. A nova porta conduz a um corredor que segue em frente até terminar em uma parede, com uma tocha sobre um suporte. Aparentemente não há saída deste pequeno labirinto.
Ou há? Tochas costumam servir de alavancas para salas secretas — mas também podem ativar armadilhas para espertinhos que pensarem nisso.
Se quiser mexer na tocha, vá para **13**.
Se acha melhor procurar armadilhas antes de mexer na tocha, vá para **36**.

24

Você ruma para o templo escondido onde Parx realiza seus cultos ao Deuses da Trapaça, certo de que vai encontrá-lo tentando convencer seus seguidores a livrarem-se dos "bens materiais", doando-os à igreja. Chegando lá, contudo, não encontra ninguém.
— Procurando por mim, Andrus? — diz uma voz sobre seu ombro.
Você vira-se veloz, e descobre o clérigo bem atrás de você. Como o maldito era matreiro! Apenas um ladrão muito experiente podia aproximar-se daquele jeito, pelas costas, de um outro ladrão. Você olha para seu cajado de aparência inofensiva, mas sabe que é só aparência mesmo: também foi roubado da coleção de Arsenal, e é uma arma mágica poderosa — podendo transformar-se em uma destruidora maça de duas mãos. Você já viu-a em ação, transformando crânios de ogres em purê.
Você explica seus planos a Parx. Ele sorri e afaga o símbolo sagrado, dizendo:
— Certamente os deuses vão nos ajudar nessa empreitada, amigo Andrus. Mas tenho plena certeza de que a ajuda seria maior se o futuro chefe da Guilda fizesse certos votos de devoção à causa da Trapaça...
Entendendo o que o matreiro Parx tenta dizer, você garante que o culto de Parx ganhará um novo templo e maiores contribuições da Guilda quando a chefia mudar de mãos. Ele aceita o trato e vocês partem em

viagem. Então você percebe que seu mico fugiu. Que diabos! Sob os efeitos da cerveja, o maldito adestrador deve ter escolhido um animal ainda sem treinamento. Você saberá o que fazer com ele quando tornar-se o chefe.

Mas, pensando bem, talvez o macaco não tenha fugido. Uma possibilidade atravessa sua mente, mas é tão assustadora que você acha melhor nem pensar nela.

Vá para **10**.

25

No estilo dos ladrões, você aproxima o ouvido da porta e concentra-se. Não consegue ouvir absolutamente nada. Você não tem dúvidas de que o aposento está vazio.

Se quer forçar a fechadura com suas ferramentas, vá para **22**.

Se quiser voltar e pegar o caminho da esquerda, vá para **34**.

26

Ocultos entre as rochas, vocês esperam a chegada da noite. Com a perícia dos ladrões, protegidos pela escuridão, aproximam-se da torre de Arsenal. Decidem que a melhor maneira de entrar é por uma das janelas do segundo pavimento.

Você vai primeiro. A capa mágica permite que suas mãos e pés grudem à pedra, e você escala como se fosse uma aranha. Parx faz uso de seu próprio e incomum método de escalada, transformando-se em macaco e subindo facilmente pela parede. Chegando à janela, vocês se desanimam ao descobrir que é protegida por grossas barras de ferro: seria necessária a força de um poderoso guerreiro para dobrá-las. Ou magia.

— E então, Parx? Tem aí algum feitiço que possa ajudar?

— Não sou um mago, amigo Andrus — retruca o macaquinho. — Meus poderes são um presente dos deuses por minha devoção. Mas sim, creio que posso ajudar...

É engraçado ver o mico unindo as mãos e rezando, até que o resultado de suas preces comece a surgir: as barras brilham com uma luz fantasmagórica, e você assiste o metal se desmanchar diante de seus olhos!

— Como fez isso? — você pergunta.

— Nada fiz, amigo. Foram os deuses que, a meu pedido, envelheceram as grades mil anos.

Contente por ter aquele clérigo do seu lado, você entra no aposento. Tira da mochila sua pequena pedra mágica luminosa, que lhe serve de lanterna, e dirige seu facho à volta: parece que parte da coleção de Arsenal está guardada aqui. As paredes estão forradas com lanças, alabardas, tridentes e outras armas de grande porte. Devem ser destruidoras nas mãos de um guerreiro, mas não interessam a você ou a Parx.

Procurando algo que valha a pena levar, sua atenção volta-se para dois objetos:

Uma estatueta metálica sobre uma mesinha, no canto do quarto. Se quiser pegá-la, vá para **3**.

Um cetro, suspenso na parede, tendo em sua ponta um cristal transparente. Se quiser pegá-lo, vá para **8**.

Se prefere deixar tudo onde está, vá para **20**.

27

Você coloca o elmo, e nada acontece. Esse elmo seria bem útil debaixo d'água, pois sua magia permite ao usuário respirar como se fosse um peixe — mas de nada adianta agora. Serve apenas para que Arsenal esmague suas pernas com o martelo, esperando poupar o precioso elmo...

28

A porta está bem trancada. Se quiser usar suas ferramentas para destrancá-la, vá para **9**. Se quiser tentar o outro corredor, vá para **6**.

29

Você examina a fechadura e começa a cutucá-la com seu estojo de ferramentas. Ao seu lado, Parx retorna à forma humana com um desabafo:

— Não acredito em meus olhos! Por onde anda sua antiga astúcia, amigo Andrus? Por que está procurando armadilhas no lado de *dentro* de uma porta? Francamente...

Irritado com sua momentânea incompetência para o ramo, Parx avança e mete o pé na porta, escancarando-a, sem preocupar-se com o que há no outro lado.

E logo se arrepende.

A porta leva para um corredor, que a princípio parece vazio. Apenas a princípio, porque da escuridão surge um cão enorme, um mastim realmente assustador, com presas demoníacas curvando-se para fora da boca. Um cão estranhamente silencioso.

Você saca o punhal e prepara-se para a luta, mas... seria sua imaginação, ou as costelas da criatura estavam expostas?

Infelizmente, não era imaginação. Aquilo não era um cão de guarda comum, mas sim um cadáver animado — certamente invocado por Arsenal para proteger sua torre nesta noite tão suspeita. Despreparados para uma batalha contra um morto-vivo, você e Parx não conseguem sobreviver ao toque pestilento das garras da fera...

30

Decidindo que as ferramentas para procurar armadilhas fariam barulho demais, você resolve arriscar. Segura a maçaneta, prende a respiração e começa a puxar a porta.

Um calafrio percorre suas costas quando você vê um arame esticando-se da porta ao batente, e ouve um "clique". Você e Parx nem têm tempo de gritar quando dúzias de lanças mergulham do teto, perfurando seus corpos...

31

Cansado de sutilezas, você se arma com a espada que pegou dos guardas e derruba a porta com um chute. A visão do interior é aterradora: um cadáver ossudo que parece jogado em um canto olha para você e levanta-se, avançando para lutar.

Parx segura seu medalhão e prepara-se para esconjurar a criatura, mas você o detém: está farto desses monstros, e quer destruir pelo menos um deles com as próprias mãos. Veloz em suas mãos, a espada decepa a cabeça do morto-vivo, e depois um braço, e outro... até que restem apenas pedaços.

Você examina a sala em busca de algo importante, e encontra: uma chave pendurada na parede oposta. Com certeza o zumbi estava ali para guardá-la. Pegando a chave, você e Parx decidem que não há mais nada a fazer aqui e retornam à bifurcação, pegando o corredor da esquerda.

O corredor leva a uma porta trancada. Você experimenta a chave, e ela funciona: a porta se abre. Vá para **23**.

32

As idéias de Parx são divertidas, e ele é bom com disfarces. Caberá a você inventar uma história convincente antes de bater à porta de Arsenal.

Se quiser apresentar-se como negociante de artefatos mágicos, vá para **7**.

Se prefere agir sob o disfarce de emissário da Guilda, vá para **12**.

33

Você agarra o colar de contas, reconhecendo-o como sendo parecido com aquele usado por um ranger amigo seu. As contas do colar são explosivas. Você arranca a maior delas e arremessa contra Arsenal, cobrindo os olhos para proteger-se da explosão.

Quando olha novamente, descobre Arsenal ainda de pé, com o peito fumegando.

— Pobre tolo! — diz ele. — É preciso muito mais do que isso para acabar comigo.

— Será mesmo? — você pergunta, sorrindo, quando uma idéia traiçoeira

atravessa sua mente.
Você toma outra conta do colar e arremessa... mas não contra Arsenal. Desta vez você faz pontaria no chão, entre seus pés. Como você planejou, o chão não resiste e desaba — levando Arsenal consigo.
— Muito engenhoso, amigo Andrus — diz Parx, aproximando-se da beirada do buraco e olhando lá embaixo. Isso provavelmente não vai matar Arsenal, mas irá detê-lo até que estejamos longe. É melhor irmos logo, contudo.
Ele está certo. Vá para **35**.

34 O caminho da esquerda conduz vocês por um corredor que, mais adiante, termina em uma pesada porta metálica. Parece grossa demais, e não adiantaria tentar ouvir algo atrás dela.
Se quiser procurar armadilhas na porta, vá para **14**.
Se quiser tentar abrir a porta, vá para **28**.
Se quiser tentar o outro corredor, vá para **6**.

35 Tendo vencido Arsenal, você pode examinar sua coleção com mais calma. Dentre uma infinidade de itens, você encontra o que parece ser um chapéu vulgar — mas é exatamente o que procurava...
Vá para **40**.

36 A torre de Arsenal está mesmo deixando você paranóico — mas cuidado nunca é demais neste lugar. Com suas ferramentas, você fuça a base da tocha. Descobre de fato um mecanismo, mas não sabe dizer se vai ativar uma armadilha ou uma porta secreta.
Você terá que arriscar. Vá para **13**.

37 Talvez não seja uma boa idéia confiar em Methralian. Ele tem uma posição de prestígio dentro da Guilda, e uma mudança de diretoria pode não ser de seu agrado. Achando mais prudente agir sem o clérigo, você parte na direção do castelo de Arsenal.
Quando você começa sua viagem, uma vozinha soa perto de seu ouvido:
— Partindo para uma aventura sem seu colega, Aranha?
À menção de seu apelido no submundo, você se vira com a adaga em punho — mas não encontra ninguém. Olha à volta, confuso, e descobre que está mesmo sozinho. Sozinho, exceto por...
Você olha para o mico em seu ombro. Ele traz um sorriso no pequeno rosto.
— Parx! — você grita, tentando acertar um tabefe no bicho. Ele se esquiva e pula para o chão, sendo logo envolvido por uma luz mágica e distorcida; aos poucos, as formas do macaco desaparecem para dar lugar ao sacerdote Parx Methralian. Agora você se lembra: seus deuses concedem a ele o poder de transformar-se em macaco.
— Seu trapaceiro dos infernos! Quantas vezes tive você sobre meu ombro, pensando tratar-se de um mico comum?
— Muitas, garanto. Mas não se enfureça tanto, velho amigo; se eu realmente quisesse atraiçoá-lo, já teria denunciado à diretoria suas atividades clandestinas.
Acalmando-se, você percebe que aquilo pode muito bem ser verdade. Parx era assim mesmo: trapaceava por simples devoção aos deuses, sem grandes ambições materiais ou sociais. Se quisesse trair você para conquistar mais prestígio dentro da Guilda, já o teria feito.
Você resolve que pode confiar nele, afinal. Revela seu plano, e assiste o acariciar o cajado mágico que conseguiu no castelo de Arsenal.
— Um convite tentador, amigo Andrus. Este sacerdote anda um pouco saudoso dos bons tempos de batalha. E será bom ter um velho amigo como chefe da Guilda. Vamos, pois, à procura do bom Mestre Arsenal.
Vá para **10**.

38 Escutando com atenção, você abre a porta no instante em que o cão está trotando no sentido oposto ao de vocês. Ele é imenso, e silencioso demais para uma criatura do seu tamanho.
Parx faz suas preces silenciosas. Você já viu seu feitiço de paralisia em ação: a vítima fica espremida contra o solo, como se prensada por uma mão gigante e invisível, incapaz de mover-se ou falar. Contra aquele mastim, devia ser mais que suficiente.
O feitiço, entretanto, não surtiu efeito. Seria sua imaginação, ou as costelas da criatura estavam expostas?
Infelizmente, não era imaginação. Aquilo não era um cão de guarda comum, mas sim um cadáver animado — certamente invocado por Arsenal para proteger sua torre nesta noite tão suspeita. Despreparados para uma batalha contra um morto-vivo, você e Parx não conseguem sobreviver ao toque pestilento das garras da fera...

39 Com o máximo cuidado para não fazer ruído, você usa suas ferramentas para tentar localizar armadilhas. Procura pe-

las costumeiras agulhas envenenadas que saltam das maçanetas, mas não encontra nenhuma. Depois de longos minutos, quando você está quase acreditando que a porta é inofensiva, percebe a existência de um mecanismo que seria ativado pelo abrir da porta; não há como saber exatamente o que ele faria, mas é claramente uma armadilha. Com uma tesoura apropriada, você corta o arame que serviria de gatilho — e agora a porta é segura.

A porta leva a um grande aposento, que você e Parx reconhecem de imediato: é a sala onde Arsenal guarda as peças principais de sua coleção — e ela cresceu desde quando estiveram aqui. Espadas magníficas adornam as paredes, armaduras reluzentes descansam em seus pedestais, escudos exibem seus brasões orgulhosos... mas nada disso interessa a você. Precisa de alguma coisa especial, alguma coisa diferente...

— Tudo nesta sala é mágico — comenta Parx, maravilhado. — Até mesmo aquele tapete.

Vocês voltam a atenção para um grande tapete, finamente trabalhado, bem no centro da sala. Seria um dos tais tapetes voadores? Vale a pena investigar: você e Parx se aproximam para sentar-se no tapete... e caem.

A consciência retorna dolorosa. Você acorda em uma cela no calabouço da torre de Arsenal. Parx está ajoelhado ao seu lado, entoando cânticos para curar os ferimentos causados pela queda.

— O que foi desta vez? — você pergunta.

— Uma armadilha. O tapete nunca existiu. Era uma ilusão que escondia um alçapão.

Você olha para o teto e vê o alçapão por onde devem ter caído, agora fechado. Malditas armadilhas mágicas!

Passos denunciam a aproximação de alguém. A porta da cela se abre, e por ela entram o que parecem ser dois guardas com armaduras completas. Mas basta um olhar mais cuidadoso para notar que não há seres humanos ali: são armaduras mágicas. Elas posicionam-se nos lados da porta, espadas em punho, e abrem passagem para... Arsenal.

Sim, Mestre Arsenal em pessoa. O habilidoso guerreiro, cujo nome verdadeiro foi esquecido há muito tempo, e que passou grande parte de sua vida percorrendo o mundo em busca de armas e armaduras encantadas. Aquele cuja torre você e seus companheiros invadiram para recuperar um artefato roubado, aproveitando para levar consigo muitas peças de sua coleção.

Será que ele ainda está zangado?

Arsenal usa suas peças favoritas: a couraça completa, a capa orgulhosa e o rosto oculto pelo elmo de aspecto ameaçador. Desta vez não traz consigo o escudo imenso, grande como uma porta, e o descomunal martelo de guerra — capaz de derrubar paredes, pelo que você se lembra. Tem nas mãos sua capa mágica e o cajado de Parx.

— Surpreendem-me com sua audácia, seus ratos ladrões — diz a voz abafada pelo elmo. — Invadir minha torre no passado foi, por si só, um atrevimento desmedido. Retornar aqui, então, é algo que só posso classificar como pura loucura.

Ele agita a capa e o cajado diante de vocês, talvez esperando que tentem recuperá-los. Nem você e nem Parx são tolos o bastante para tentar: Arsenal usa objetos mágicos que ampliam sua força, e mesmo sem armas poderia matá-los sem esforço.

— A recompensa por sua tolice será a morte — anuncia ele. — Mas não agora. Vocês interromperam meu sono, e desejo estar descansado para saborear seu sofrimento. Aproveitem seu último alvorecer.

Arsenal deixa a cela, instruindo as armaduras para montar guarda do lado de fora. Você e Parx entreolham-se:

— Reparou como os vilões sempre dão uma chance para a gente escapar?

— Não alimente falsas esperanças, amigo Andrus. Como a maioria dos usuários de feitiços, Arsenal precisa estar plenamente descansado para renovar seus poderes pela manhã. Por certo ele planeja matar-nos com magia, de maneiras tão horríveis que eu mal poderia descrever...

Diante dessa perspectiva nada agradável, você saca o estojo de ferramentas — que, felizmente, escapou à revista de Arsenal.

— Como vamos sair daqui? Posso cuidar da fechadura, mas e os guardas?

— Apenas abra a porta, e deixe o resto comigo.

Você lida com a fechadura da cela, ofendido com sua simplicidade. Destranca-a em poucos momentos. Então, de posse de seu símbolo sagrado, Parx salta para o corredor e enfrenta os guardas.

— Voltem para o reino dos mortos, criaturas das trevas!

Parece que Parx perdeu o juízo. Ele pode esconjurar mortos-vivos, mas como espera fazer o mesmo com armaduras mágicas? Para sua surpresa, entretanto, você assiste uma cena impossível: as armaduras estremecem e caem em pedaços.

— Não eram armaduras encantadas — explica Parx —, e sim fantasmas invisíveis, invocados por Arsenal.

— É bom ver você mostrar um pouco de esperteza, para variar!

Rindo baixo, você agarra uma das espadas caídas no chão e oferece outra a Parx. Ele recusa, afirmando que seus deuses não aprovam o uso de armas daquele tipo. Meneando a cabeça, vocês seguem por um corredor mal iluminado e chegam a uma bifurcação.

Se quiser pegar o caminho da direita, vá para **6**.
Se prefere o da esquerda, vá para **34**.

40 Dias depois, os grandes chefes de quadrilha de Kristophania foram convocados para uma reunião extraordinária pelo chefão da Guilda. Ele tem um anúncio surpreendente a fazer.

— Estou cansando de estar no comando — declara ele. — Convoquei esta reunião para anunciar o novo chefe geral da Guilda de Kristophania. Andrus, o Aranha, será o novo diretor.

Os chefes agitam-se, indignados, com a entrada de Andrus no recinto. Cada um esperava ser indicado para o cargo supremo... mas não estavam preparados para aquilo!

— Muito obrigado, chefe — você diz. — Vou cuidar bem das coisas por aqui.

— Conto com você, Andrus. Estarei me retirando para meu esconderijo, onde vou gozar de uma aposentadoria merecida, longe das autoridades. Adeus.

E a reunião termina com a saída dos chefes furiosos. Andrus terá alguns problemas para impor sua autoridade a eles, mas não será nada difícil demais. Com a autorização pessoal do chefão, e os assassinos da Guilda ao seu lado, ninguém irá se opor à sua liderança.

— Muito bom este chapéu de disfarce — revela Parx, sob o disfarce mágico de chefe da Guilda. — Suas ilusões poderiam enganar qualquer um.

— Não precisam enganar mais ninguém — você explica. — Se o corpo do chefe for encontrado, não fará mais diferença. Agora "ele" já passou o cargo para mim, certo?

Sim, foi um bom plano: matar o chefe e usar o chapéu mágico de Arsenal para criar a ilusão de que Parx era ele, transferindo toda a autoridade para você. Parabéns, você conseguiu. É o novo chefão da Guilda dos Ladrões — pelo menos até que alguém apareça com um plano mais matreiro que o seu!

Di'FOLLKYER & PALADINO

EU, O MONSTRO

A difícil vida de um Garou no mundo de Lobisomem: O Apocalipse

Ilustrações: Joe Prado

EU, O MONSTRO

Neste momento você está sentado à beira de sua cama. Seu nome é Marco. Tem apenas treze anos e sua vida já acabou. Olha para sua mão, ou o que costumava ser sua mão, pois ela nunca foi tão peluda (você nem tem idade para isso) ou tão grande. O rosto no espelho também não é mais o seu; pelagem em abundância, dentes afiados. E você está bem maior, é claro. Maldita lua cheia!
Você sabe exatamente o que aconteceu e como. Foi no final de semana, no acampamento dos escoteiros. Levantou-se no meio da noite e afastou-se um pouco do acampamento. Isso é proibido, claro. Se tivesse ouvido o chefe, nunca teria encontrado o Lobo — bem, na verdade foi ele que o encontrou. O ataque foi rápido, você pensou que era o fim. Mas foi apenas uma mordida; ele soltou você, olhou-o com espanto e fugiu.
Você pensa no Lobo. Havia algo de quase humano naquele olhar. Agora você sabe porque. Ele não era um lobo. Era um Lobisomem. E agora você também é.
Será que você é capaz de lidar com o que você se tornou? Se quer tentar, comece o jogo e vá para **1**.

1

1 Você deseja ardentemente ser humano de novo, voltar ao normal... e, para sua surpresa, volta! A imagem bestial no espelho aos poucos retorna àquela que corresponde ao seu rosto. Esquisito! Não deveria esperar que a lua cheia fosse embora?
Foi bem a tempo. Seu pai abre a porta repentinamente. Ele está furioso, com um cinto na mão.
— Ouvi falar que não foi à escola hoje.
— Não senhor. É que...
— Quieto! Não pedi nenhuma explicação. Se você não está à beira da morte, tinha a obrigação de ir à escola. Não permito vagabundos em minha casa.
Ai! E agora? Se você vai pedir desculpas e apanhar quietinho, vá para **7**. Se quer protestar contra a surra, vá para **31**. Se vai usar seus novos poderes para defender-se, vá para **20**.

2

— Esqueçam. Acho que prefiro ficar sozinho.
— Essa não é uma alternativa — sibila o lobisomem com a faca, avançando em sua direção com os outros.
Um deles é morto pelas costas pelo vampiro, que em seguida desaparece. Você tenta fugir dos monstros, embora sem muitas esperanças. No entanto, momentos depois, olha para trás e vê que apenas dois ainda o estão perseguindo. Que terá acontecido ao terceiro?
Nesse momento, uma figura enorme cai como madura de uma árvore, abatendo um dos outros monstros. Resta apenas o da faca. Sem pensar duas vezes, você adota a forma de homem-lobo e vira-se para lutar. Em instantes o inimigo está morto.
Agora você pode observar melhor para ver quem atingiu o outro monstro. É outro lobisomem! Não um monstro grotesco como os outros, mas sim uma figura de indescritível majestade, nobre e gloriosa em sua beleza animal.
— Olá, Marco. Sou Bico da Águia. Podemos conversar?
Como sempre, você decide. Se você prefere ir embora, vá para **39**. Se quer aceitar o convite, vá para **21**.

3

Seu pai retorna em alguns instantes, com uma enorme espingarda nas mãos, e um brilho de ódio insano nos olhos.
— Eu sei lidar com isso muito bem — grita ele, ainda mais furioso que de costume. — Já tive um amigo devorado por um lobisomem. Por isso sempre tenho em casa o único remédio: uma boa bala de prata!
Talvez seja melhor assim, você pensa. O som de um tiro é a última coisa que você ouve antes de tombar morto.

4

— Hã... com licença?
— Oh, olá. Sou o dono desta casa. Pode me chamar de Estrela Solitária.
— Parece um nome Garou.
— Sim. Orgulho-me muito dele.
Vocês conversam por algum tempo, e ficam amigos. Descobrem que têm muita coisa em comum. Isso é bom, pois não se costuma encontrar muitos aliados no Mundo das Trevas...
Depois de algum tempo, você acha que já é hora de voltar. Despede-se de seu novo amigo e atravessa o espelho na sala de entrada. Vá para **36**.

5

— Não — você decide. — Você é igual aos outros. Quer me arrastar contra a minha vontade. Vou ficar.
O homem mostra-se surpreso com sua atitude. Deixa cair os ombros e vira-se para ir embora.
— Se é esse seu desejo, não posso fazer mais nada.
— Não se preocupe, Bico da Águia — diz Rodrigo ao homem que sai pela porta. — Eu explicarei a verdade para o garoto.
— Que verdade? — você pergunta.
— Bem, acho melhor começar dizendo que era o lupino que acaba de sair. Notou como você se parece com ele? Não é para menos, era seu pai.
— Meu O QUÊ?!
— Seu verdadeiro pai, ora. Como você pensa que tornou-se lobisomem? Não me venha outra vez com aquela história do lobo que mordeu-o na floresta; foi apenas coincidência. Você nasce lobisomem ou não. É genético. Portanto, um de seus pais precisa ser lobisomem também.
— Ele era meu pai? E seu nome era Garou? Ou Bico da Águia?
— Garou é como os lobisomens gostam de chamar a si mesmos. O nome dele, na verdade, é Pedro. Mas todos os Garou têm um nome de tribo, e o dele é Bico da Águia. Descobri isso enquanto investigava sobre você. Mas acho que ele desejava mesmo explicar sobre Gaia e a Wyrm.
— E quem são esses?
— Uma tola história tribal. Gaia, você deve saber, é o nome grego para a Terra. Os Garou vêem a si mesmos como defensores da vida, obcecados em proteger. A Wyrm, por sua vez, é uma espécie de força cósmica destruidora. Tudo muito bonito, claro, mas os Garou odeiam tudo que consideram inimigo da vida — o que infelizmente inclui nós, vampiros. Nada tenho contra essa cruzada ecológica, mas acho que uma raça inteira pensando numa coisa só é certa falta de assunto. Há tantas outras coisas pelo que lutar! Crianças passando fome nas ruas, guerra, crime, violência... quem cuida da raça humana?
— Você mencionou que tinha planos para mim.
— Já eliminamos muitos líderes criminosos, certo? Eu planejava apenas matar mais um, mas desta vez é um vampiro. Nossas leis proíbem rigorosamente que um vampiro mate outro e, como você mesmo ouviu, seu paizinho está usando essa informação para me chantagear. É isso.
Ele não está mentindo, você pode sentir. Rodrigo é bom em manipular pessoas, mas sempre faz isso sem mentir.
De qualquer forma, você se sente melhor conhecendo a verdade. Se quiser tentar alcançar seu pai e ficar com ele, vá para **26**. Se prefere deixar para lá o fanatismo ecológico dos Garou e ficar com Rodrigo, vá para **33**. Se acha que os dois o enganaram e quer ficar sozinho, vá para **28**.

6

A vida selvagem não é para você, e muito menos os esgotos. Resolve ficar na cidade, mas bem longe de onde vivia com sua antiga família. Você tem treze anos, não tem documentos, não conhece nenhuma atividade profissional e seus únicos pertences são as roupas do corpo: termina tornando-se mais um menino de rua parte do tempo, e vez por outra um cão vira-latas.
Sua vida é um período confuso de lembranças emaranhadas, até o momento que mais tarde mudou sua vida: você passa diante de um beco escuro — quando presencia um estupro. Uma jovem está sendo atacada por um homem armado.

Os instintos dentro de você gritam por uma providência. Se acha que isso não é problema seu, vá para **22**. Se vai seguir seu impulso e interferir, vá para **30**.

7

Você murmura alguma coisa, baixa a cabeça e usa toda sua força de vontade para não reagir. Ele o açoita com o cinto até cansar o braço, então aplica alguns tapas e socos com a outra mão, joga você no chão e chuta algumas vezes. Nada diferente do habitual. Quando ele vai embora, você está moído. Assim que a porta se fecha, porém, você volta à forma de homem-lobo e começa a sentir-se melhor. Reparou que seus ferimentos saram mais depressa nessa forma. Olhando para a mochila de escoteiro e uma tentadora pilha de roupas recém-lavadas ao lado. Talvez não exista mais lugar para você nesta família.

Se quer colocar as roupas na mochila, a mochila nas costas e os pés na estrada, vá para**27**. Se prefere colocar as roupas no armário e contar tudo a seus pais, vá para **10**.

8

— Família? Não. Sinto muito, mas não posso apenas esquecer o que aconteceu. Não posso aceitar que tenha me enganado durante esse tempo todo.

Você dá as costas a seus pais e penetra em um espelho próximo, retornando ao mundo normal — mas ciente de que seu mundo agora nada tem de "normal". Vá para **36**.

9

— Não, obrigado. A oferta é tentadora, mas sinto-me mais livre assim.

— Como quiser, colega. Eis meu telefone, se precisar de mim.

Você e o vampiro (seu nome é Rodrigo) tornam-se amigos. Não é seu único amigo, aliás. Em sua vida você conheceu outras criaturas noturnas; homens-gato, outros lobisomens e mesmo um demônio. Com o tempo, acaba aprendendo um pouco sobre a cultura dos lobisomens — sabe agora que sua raça prefere ser chamada de Garou — e sobre a Wyrm, a força cósmica de destruição que os Garou culpam por todos os males. Mas nunca se empolga com a guerra de seu povo pela natureza. Vá para **40**.

10

Já quase curado da surra, você volta à forma humana. Abre a porta do seu quarto e desce as escadas. Seus pais estão sentados à mesa, conversando. Seu pai o vê ainda na escada.

— O que esse vagabundo está fazendo aqui?

— E-eu preciso contar uma coisa. Aconteceu algo neste fim-de semana... eu mudei... eu...

É difícil explicar com palavras. O que dizer, que você virou monstro? Entendendo que uma imagem pode descrever a situação muito melhor, você se deixa transformar em homem-lobo novamente.

— Meu Deus! — grita sua mãe, enlouquecida de pavor. A reação de seu pai é bem mais mecânica, ele apenas se levanta e sai da sala. Se quer esperar, vá para **3**. Se acha que agora é um bom momento para voltar ao quarto, pegar aquela mochila e sumir daqui, vá para **27**.

11

Você se prepara para lutar, mas o homem-lobo o detém:

— Marco, não. Eu vim falar com você.

— Você invadiu minha casa, Garou — diz Rodrigo. — Isso faz de você um inimigo. O rapaz está sob minha proteção, e não permito que fale com inimigos.

O lobisomem intruso parece lutar para conter a raiva. Ele respira fundo e sua forma gigantesca aos poucos se reduz a uma aparência humana.

— Eu poderia matá-lo e levar o garoto, sanguessuga, mas desta vez vamos fazer as coisas a seu modo. Você sabe que não pode impedir Marco de conhecer a verdade sobre sua raça, mas nunca vi um vampiro que se importasse com a verdade. Portanto, você vai permitir que ele me acompanhe — apenas porque aquele Justicar não gostou muito de saber que você protege um lobisomem, e gostaria menos ainda de conhecer seus planos para ele.

— Você não pode provar nada! — grita Rodrigo, nervoso.
— Sim, posso. Estive em seu escritório antes de vir para cá.
O invasor sorri. Rodrigo, por sua vez, não parece nada feliz. Um Justicar você sabe o que é, uma espécie de juiz dos vampiros. Finalmente, depois de quase um minuto de tensão, seu mentor diz:
— Está bem. Ele pode ir.
— Esperem aí! — você protesta, diante da idéia de ver sua vida escapar ao controle outra vez. — Quem me perguntou se EU quero ir?
O lobisomem fica espantado com a pergunta, e desta vez é Rodrigo que sorri, divertido.
— Não se preocupe, Marco — explica o vampiro. — Ele quer apenas contar algumas coisas para você. Depois de ouvir o que ele tem a dizer, pode voltar, se quiser.
Você pensa. Seria uma chance de saber mais sobre sua própria gente... ou uma armadilha? Se quiser ir com o lobisomem, vá para **13**. Se prefere ficar com Rodrigo, vá para **5**.

12

— "Nós" quem? — você rosna, ainda desconfiado.
— As Crianças Perdidas. Somos uma pequena comunidade dos esgotos. Todos mais que humanos... ou menos.
O menino-rato parece inofensivo, afinal. Mais calmo, você ouve sua história enquanto deixa-se guiar por ele. Aprende que existem muitas criaturas sobrenaturais vivendo nos esgotos, incluindo outros lobisomens — uma tribo chamada Roedores de Ossos, ao que parece. Há também homens-gato, e homens-rato como ele próprio. Vampiros, também: os Nosferatu, e uma raça estranha chamada Nefastus. Todos procuram apenas sobreviver, cuidando de suas vidas, e longe dos assuntos da superfície.
— Parece bom.
O menino-rato apresenta você às Crianças Perdidas. Lá, você finalmente sente-se como parte de uma família. Este foi o destino que você escolheu.

13

— Acho que vou com ele — você diz a Rodrigo. — Preciso saber. E eu sempre posso voltar, não posso?
Rodrigo dá de ombros, indiferente. Já o Garou parece exultante. Ele retorna à majestosa forma de homem-lobo e salta pela janela, sendo logo seguido por você. Logo escondem-se nas matas de um parque para conversar.
— Oh, bem... há tanto a dizer que nem sei por onde começar.
— Comece dizendo quem é você.
— Ótima idéia. Quem sou eu, quem é você? Sou Bico da Águia, também conhecido entre os humanos como Pedro Henrique Dias Bueno. Mas isso não é o que sou na verdade. Sou um Garou, um Filho de Gaia.
— Fiquei na mesma.
— Isso quer dizer que eu e você fazemos parte de uma raça nobre e antiga, os Garou, também conhecidos como lobisomens. Dentro dessa raça, pertenço a uma linhagem particularmente nobre, cujos membros são chamados Filhos de Gaia. Todos os Garou são Filhos de Gaia e lutam por ela, mas nossa linhagem é especial.
— Quer dizer que quando alguém recebe a maldição do lobisomem transforma-se em algum tipo de herói medieval, com linhagens e tudo, e não em um monstro? Difícil de engolir.
— Ninguém se transforma em lobisomem, garoto. Você nasce Garou ou não. Se um de seus pais é Garou, há uma grande chance que você também seja. Acontece que o homem que criou você não é realmente seu pai. Seu verdadeiro pai foi um Garou que apaixonou-se por sua mãe. Ela, claro, não sabia que seu amante não era humano. Acho que ela nem acredita nesse tipo de coisa.
— E-então...? Mas...? Por que...?
— Há um motivo para tudo. Nós lutamos por Gaia. Pela vida. E somos poucos, quase em extinção. Como o resto de Gaia, estamos morrendo nas mãos da Wyrm, que representa a destruição. Precisamos de mais guerreiros. Por esse motivo, durante toda a sua vida, você odiou a injustiça e a violência. É seu sangue de Filho de Gaia.
— É, acho que isso explica minha afinidade com Rodrigo. Ele também odeia a violência e a injustiça.
Bico da Águia parece não gostar muito da observação.
— Agora escute, Marco. Rodrigo pode parecer bom, mas ele é um vampiro. Vampiros e bondade não combinam. A vida deles é manipular o mundo a seu gosto, e sugar seu sangue, quando não literalmente ao menos metaforicamente. Na verdade, são os mais eficientes servos da Wyrm.
— Espere, isso não é verdade! Sei que a maioria deles não é flor que se cheire, mas descobri que muitos são bons, no íntimo. Dedicam suas vidas eternas a uma boa causa.
— Não. Nunca conheci um sanguessuga bom. Qualquer coisa boa que venha deles está maculada pela Wyrm, e no final leva à corrupção. Seu lugar é ao lado de seu povo, Marco.
— Não sei. Claro que gostaria de conhecer meu pai. Mas, quanto ao que fazer de minha vida, acho que devo pensar melhor.
O Filho de Gaia olha para o chão, envergonhado. Parece haver algo de errado.
— Marco... seu pai verdadeiro, bem... sou eu.
Seu primeiro impulso é fazer o maldito em mil pedacinhos por deixá-lo passar por tantos problemas — principalmente por deixá-lo pensar que aquele maldito brutamontes era seu pai. Mas a convivência com Rodrigo ensinou-o a ser frio. Você se acalma, evitando que a revelação influa em sua decisão.
Sim, pois você tem que decidir AGORA se vai ficar com Bico de Águia, seu verdadeiro pai, e unir-se à luta dos Garou pela vida (vá para **26**), se vai voltar e continuar combatendo o crime ao lado de Rodrigo (vá para **33**), ou se não confia em nenhum dos dois (vá para **28**).

14

— Que se danem todos vocês, e Gaia também — você grita. Em seguida, salta para um telhado e vai embora, andando até estar bem longe, em um lugar desconhecido, quase fora da cidade. Se você vai continuar a vida sozinho, decida agora como. Talvez nas matas, na região onde acampou com os escoteiros? Vá para **17**. Se quer tentar os esgotos, vá para **37**. Se prefere permanecer nas ruas da cidade, vá para **6**.

15

Quando você se atira sobre o maldito, sua visão é totalmente tomada por névoa vermelha e você não vê mais nada. Quando recobra a consciência, encontra apenas pedaços de carne estraçalhada que deveriam pertencer a seu pai.
Por um instante você entende o horror do que acaba de fazer, mas isso não consegue saciar sua sede de sangue. O desejo de matança não termina. Você entende que nunca mais será capaz de retomar o controle do animal selvagem que é agora. O que resta de sua alma chora pelo que você se tornou, enquanto você procura sua mãe para matá-la também...

16

— Vá embora, Bico da Águia — você rosna. — Já conversamos sobre tudo o que tínhamos que conversar. Fiz minha escolha, não vou com você.
— Sei disso, filho. Apenas trago uma mensagem. Os Philodox, juízes dos Garou, mandam dizer que aceitam sua opção de vida. Você tem direito de combater a Wyrm de sua própria maneira.
— A Wyrm? Quem é ela?
— A personificação da destruição e da morte — explica Rodrigo.
Bico da Águia concorda.
— Sim. Eles dizem também que você sempre será aceito entre seu povo. Mas isso não vale para seu aliado. Boas intenções não o fazem menos vampiro, e vampiros são obra da Wyrm.
— Oh, como sentirei falta da hospitalidade de seu povo! — lamenta o vampiro, irônico.
— E, finalmente, os Philodox mandam que eu entregue seu nome tribal. Entre os Garou, você será conhecido como Brilho nas Trevas.

— Tá. Obrigado, acho. Não sei se vou usar muito esse nome.
Sem se despedir, o Garou vira as costas e vai embora. E você vai para **40**.

17 Não é uma decisão tão difícil. Deixando suas roupas e sua vida civilizada para trás, você desaparece na mata e passa a viver como um lobo. Com o tempo, chega quase a esquecer que foi humano um dia. Esta foi sua escolha.

18 — D-desculpe, senhor, mas acho que devo ficar ao lado de meus iguais.
— Seus iguais! Então que assim seja, tolo! — diz o vampiro, sumindo em meio a uma nuvem de fumaça. Os lobisomens começam uma dança macabra, e você sente-se compelido a se juntar a eles.
— Você escolheu corretamente, filhote. Abrace seu destino. Dance conosco, dance pela Espiral Negra, como dançará pelo resto de sua existência.
Você começa a dançar com eles, feliz. Nas profundezas de sua mente, você faz uma idéia de qual será seu destino maligno — mas não se importa, pois achou outros iguais a você. Finalmente, você pertence de verdade a uma família. Você é parte de alguma coisa. Mesmo que essa "alguma coisa" seja um grupo de monstros mutantes, corruptos e deformados, que almejam a destruição de toda a vida. Mas, bem... esta foi sua escolha!

19 Você segue o corredor. Em ambos os lados vê inúmeras portas, que levam a quartos vazios. No final do corredor, uma escada desce em direção ao que parece ser um porão. Lá embaixo, você passa por um poço escuro de onde saem vapores, e mais adiante vê uma porta entreaberta, levando para uma sala onde um homem está sentado dentro de um círculo.
Se vai entrar e falar com o homem, vá para**4**. Se quer investigar o poço, vá para **32**.

20 Você deixa seu corpo voltar à forma de lobisomem, e seu punho peludo segura o cinto no ar. Seu pai segura um grito e foge do quarto. *É*, você pensa, *agora ele já sabe.*
Olhando para a mochila de escoteiro e uma tentadora pilha de roupas recém-lavadas ao lado, você se pergunta se é sensato continuar aqui.
Se você acha melhor ir embora imediatamente, vá para **27**. Se quer tentar explicar tudo a seu pai, vá para **3**.

21 — Acho que vai ser bom conversar com alguém que me entenda. Um lobo me mordeu no final de semana, e fiquei assim. Como aconteceu com você? Quero dizer, como ficou assim?
O outro ri.
— Acho que anda vendo muitos filmes de terror. Você não foi "contaminado" ou coisa assim. Foi encontrado por um Garra Vermelha, um lobisomem que odeia e mata humanos. Ele ia devorá-lo, mas ao aplicar a primeira mordida percebeu que você era um de nós, e fugiu. O susto deve ter servido como "gatilho psicológico" para disparar sua primeira transformação. Na verdade, você é um lobisomem desde que nasceu. Somos uma raça. Você é lobisomem porque seu pai verdadeiro também é.
— Meu... pai verdadeiro?
— Sim. Aconteceu durante um breve romance entre sua mãe e um de nós. Por isso estou aqui. É meu dever ensiná-lo sobre nossa raça, e levá-lo para ocupar seu lugar. Sou seu verdadeiro pai.
— Maldito! Então sou um monstro por sua culpa!
— Calma, Marco. Não somos monstros, como os humanos pensam. Somos guerreiros, protetores da vida, de Gaia.
Você não está interessado nas histórias do canalha que abandonou você com aquele outro canalha, que deveria ser seu pai. Talvez por isso ele o odiasse tanto. Se quer mandá-lo embora e virar-se sozinho, vá para **14**. Se acha que Bico de Águia merece uma chance e quer ir com ele para conhecer a tal sociedade dos lobisomens, vá para **26**.

22 Você se controla; não precisa de mais problemas. Quem é que se arrisca por você, não é mesmo? Assumindo a forma de lobo para não despertar suspeitas, você começa a se afastar quando percebe que estava sendo observado: logo adiante nota a presença de outro garoto de rua, bem mais maltrapilho que você.
— Você é um lobisomem, não é? Por que não interferiu? Poderia ter feito o estuprador em pedacinhos.
— Não era problema meu. Já tenho muito com o que me preocupar.
— É assim que se fala, garoto!
Para sua supresa, o garoto começa a assumir outra forma. Agora ele se parece com um homem-rato, ou coisa parecida. Céus, quantos desses existem por aí?
— Eu disse a eles — comemora o garoto. — Acharam que era nobre demais, mas agora devem reconhecer que estavam errados! Você pode ser um de nós.
Vá para **12**.

23 — Uma... família?
A idéia é irrecusável. Você aceita, é claro. Você e sua mãe merecem um pouco de paz depois da vida de surras com aquele desgraçado. Depois de confraternizarem um pouco, você deixa os dois sozinhos — eles têm muito o que conversar.
Passando por um espelho próximo, você volta ao mundo material. Vá para **36**.

24 Cansado de viver sozinho, você aceita. Seu mentor se apresenta como Rodrigo e leva-o para casa, uma mansão no bairro mais luxuoso da cidade.
Com o tempo, depois de retomar sua vida, você começa a se sentir mais humano. Sua missão de combate ao crime continua, às vezes ao lado de Rodrigo, muitas vezes sozinho. Aprende muito sobre a existência de outros lobisomens, vampiros e demais criaturas da noite. Descobre que Rodrigo tem poderes sobrenaturais que o permitem dominar pessoas com as palavras, e que você pode sentir quando ele usa seus poderes — inclusive esse. Isso o deixa muito mais tranqüilo, pois sabe que pode confiar nele.
Uma noite, porém, quando você sai do banho e entra na sala de jantar, encontra o lobisomem Bico da Águia lá.
Se você já conversou com ele e conhece a verdade sobre seu pai e sua natureza, vá para **16**. Caso contrário, vá para **11**.

25 Você continua em frente, seguindo pela rua. Mais adiante, obriga-se a esfregar os olhos: viu realmente um DRAGÃO atravessando o cruzamento? Claro! Este lugar deve ser a tal Umbra! O lugar é mais ou menos parecido com o mundo "normal", mas com algumas diferenças.
Ao seu lado, você vê a vitrine refletora de uma loja. Achando que já viu o suficiente para sua primeira exploração, decide voltar ao mundo "de verdade". Vá para **36**.

26 — Bem... acho que vocês são minha gente, afinal.
Depois de um caloroso abraço entre você e seu pai, vocês rumam para longe. Saem da cidade e chegam a uma região selvagem. Depois de algum tempo percorrendo a mata, alcançam uma clareira onde vários Garou dançam à volta de uma fogueira como se fossem índios.
Você é conduzido para uma cabana onde recebe mais explicações, e também um nome tribal — Olho da Águia. Agora, realmente, você é um Garou. Um Philodox, destinado a ser um dos sábios Garou. Com o passar do tempo você aprende sobre a cultura Garou, a odiosa Wyrm e... a Umbra.
A Umbra. O mundo espiritual, que existe além do mundo físico. Um mundo que pode ser alcançado pelos Garou através de uma superfície refletora. E chegou o momento de conhecê-la. Vá para **29**.

27 A janela de seu quarto sempre lhe pareceu alta — mas agora a distância até o chão parece ridícula, comparada à distância

que separa você da raça humana. Seus pés tocam o solo e você começa a correr. Corre até estar bem longe daquela casa. Só depois de algum tempo você diminui o passo e começa a pensar no que fará com sua vida. Não precisa pensar muito. Seus sentidos subitamente aguçados atraem sua atenção para um beco escuro, onde uma luta se desenrola. Lobisomens! Quatro deles, enfrentando um homem trajado de preto. Lobisomens muito estranhos (se é que você pode julgar!), sem pêlos, nem aquela certa beleza que você acabou reconhecendo em sua forma peluda. Não, aqueles realmente pareciam monstros. Há algo errado com o homem, também; rápido e forte demais. E, quando atingido com uma faca, o ferimento se fecha na mesma hora.
Que mundo de monstros é este em que você se meteu?
Em certo momento o grupo percebe sua presença. Todos cessam de lutar, e ficam apenas olhando. O homem exibe um sorriso de presas longas e afiadas. Um vampiro? Bem, depois de tudo que você viu, não duvida de mais nada.
O monstro que empunha a faca (mais tarde você nota que ele não tem garras) fala com você:
— Marco! Estávamos esperando por você. Viemos buscá-lo! Seu lugar é conosco!
— Bobagem! — interrompe o vampiro. — Não acredite nessas criaturas grotescas, meu colega da noite. Desejam apenas transformá-lo em outra fera bestial. Venha comigo e a vida será como deve ser!
Algo em seu coração diz para acreditar no vampiro. Bem, você viu muitos filmes de terror: lobisomens e vampiros são amigos, não? Se quer aceitar a companhia do vampiro, vá para **35**. Se acha melhor não julgar os lobisomens monstruosos pela aparência e confiar neles, vá para **18**. Se não quer ficar com ninguém, vá para **2**.

28 Você está cansado de ser enganado, e prefere ficar por conta própria. Diz isso e vai embora.
Depois de andar um pouco, pensa sobre o que vai fazer agora. Se quer aproveitar a identidade falsa que Rodrigo providenciou e arranjar uma vida para continuar sua "missão", vá para **33**. Se quer largar tudo e viver no mato, vá para **17**. Se quer tentar os esgotos, vá para **37**.

29 Quando acha que ninguém está olhando, você se dirige ao riacho de águas cristalinas perto do acampamento e observa seu reflexo. Não muito seguro, coloca sua mão na água — e ela não se molha. A Umbra? Mais confiante, você mergulha.
Alguma coisa está errada. Você está todo molhado! Sai da água (que cheiro de cachorro molhado!), chacoalha-se um pouco para se enxugar e volta para o acampamento. Para sua surpresa, não encontra ninguém. Nem mesmo a fogueira; uma árvore imensa cresce onde o fogo deveria estar aceso. Cadê todo mundo?
Confuso, você corre até a cidade. De alguma forma, as coisas parecem diferentes. Você observa uma casa muito antiga, trazendo um brasão com o rosto de um lobo no portão. Se quer entrar, vá para **34**. Se quer ir embora, vá para **25**.

30 Você se atira sobre o estuprador com a fúria de um lobo raivoso, estraçalhando-o com suas garras e presas. A garota foge apavorada, mas ainda com as roupas intactas: sinal de que você chegou a tempo.
Há tempos você não se sentia tão bem. Esta noite dá um novo significado à sua vida, uma razão mais forte que a mera sobrevivência. Você se torna um vigilante, combatendo todo tipo de violência. Deixa a polícia desbaratinada com uma onda de criminosos chacinados por um animal selvagem.
Não demora até que seja encontrado por outro justiceiro. Já ouviu falar nele, e não se surpreende muito ao descobrir que trata-se do mesmo vampiro que você encontrou no dia em que saiu de casa. Depois de impedirem juntos um assassinato, vocês conversam. Ele é muito rico: oferece a você um lar, uma identidade falsa, documentos, e a chance de voltar a estudar. Se a proposta o agrada, vá para **24**. Se quer continuar sendo um "lobo solitário", vá para **9**.

31 Ele avança com o cinto. Cansado de tanto apanhar, você resolve que é hora de mudar as coisas.
— Não! Você não vai me bater! Você não vai me bater nunca mais! Isso só serve para deixar seu pai mais nervoso, e ele começa a bater em você com o cinto. Você cerra os dentes e agüenta um, dois, três, quatro açoites. A dor rouba seu controle, convoca seu lado animal para a superfície. Sem que você consiga impedir, sua forma de lobo emerge furiosa. Uma garra animalesca toma o cinto de seu pai, enquanto a outra joga-o longe com um soco.
Você nunca se sentiu tão furioso quanto agora. Se quiser pular a janela e fugir, vá para **27**. Se quiser terminar o que começou, vingar-se do maldito que espancou você durante toda a vida, vá para **15**.

32 Curioso, você se debruça sobre o poço. Parece que não tem fundo — ou, se tem, está distante demais para ver.
Súbito, uma monstruosa pata de inseto salta da escuridão e agarra sua cabeça, puxando-o para dentro do poço. Você não devia ter subestimado os perigos da Umbra! Mas não se preocupe, terá muito tempo para lamentar a escolha errada, pois no mundo infernal onde caiu vive-se para sempre...

33 Vá para **40**.

34 34 Você abre o portão e entra. Enquanto dirige-se para a porta, outro Garou sai de lá.
— Oh, olá.
— Oi. Que lugar é esse? Cadê todo mundo?
— Fora da Umbra, suponho. Este é o santuário de um mago. Está sempre aberto aos Garou que precisem de abrigo.
— Ah.
Bem, então AQUI é a Umbra. Legal. Você entra no tal santuário. Logo na entrada, um grande espelho domina uma parede. Sobre ele, uma placa diz: "de volta à Terra". Um longo corredor continua em frente, e uma porta ao lado está apenas encostada, com a luz acesa. Você ouve vozes familiares vindo de lá.
Se quer usar o espelho para voltar ao "de verdade", vá para **36**. Se quer seguir o corredor, vá para **19**. Se quer abrir a porta, vá para **38**.

35 — Acho que vou com o senhor — você balbucia.
— Não! — grita um dos monstros, assumindo postura hostil. — Nós não permitiremos! Você é nosso, querendo ou não!
É, parece que os canalhas não eram mesmo de confiança. Bem, você é um lobisomem, e não precisa mais aceitar ameaças de ninguém! Seu corpo ganha as alturas na forma de homem-lobo.
— Eu disse que vou com ele — você rosna.
— Assim é que se fala, garoto — diz o vampiro, atirando-se sobre os monstros. Você faz o mesmo. Rapidamente, com sua ajuda, os quatro são mortos. Você volta à forma humana, e seu novo mentor o conduz para longe.
Com o tempo você aprende muita coisa. Sobre você e sobre Rodrigo, seu protetor. Passam os dias em uma luxuosa mansão no bairro mais rico da cidade, durante as noites saem juntos, ajudando pessoas; a maioria dos vampiros não se importa muito com mortais, você descobre, mas Rodrigo parece ser diferente. Odeia violência (pelo menos contra inocentes). Você imagina que ele deve ter sido vítima de algo do gênero antes de se tornar vampiro.
Você descobre, também, que ele tem o poder de dominar pessoas com a voz — poder que utilizou sobre você naquele dia, no beco, para convencê-lo a acreditar nele. Mas isso não é mais importante, pois claramente sua decisão foi acertada. Além disso, de alguma maneira, você é capaz de sentir quando Rodrigo usa um de seus poderes vampíricos.

Certo dia (ou melhor, certa noite), a mansão é invadida. Alguém conseguiu driblar as dezenas de guardas que protegem o lugar. Você e Rodrigo jogam xadrez na sala de estar quando a porta é arrombada por uma criatura grande e peluda.
Sim, outro lobisomem. Vá para **11**.

36 Retornando da Umbra, você volta ao acampamento para contar aos outros sobre sua viagem. Foi imprudente penetrar na Umbra sozinho, mas você sobreviveu a seus perigos e isso deixa todos contentes. É alegremente aceito entre os Garou, porque você tomou as decisões certas. Parabéns.

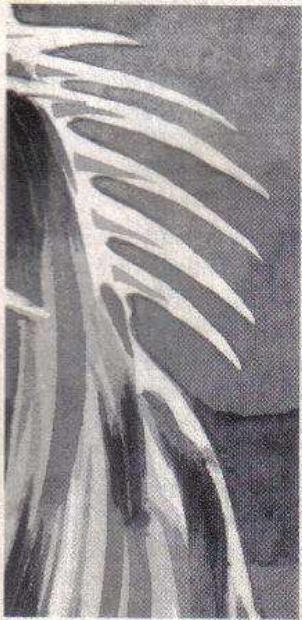
37 Você acha que os esgotos seriam um lugar seguro e confortável para viver. Depois de alguns dias vagando no subterrâneo, contudo, você percebe a presença de outros habitantes. Leva algum tempo, mas enfim você encontra um deles.
Não é humano. Uma criatura peculiar: meio criança, meio rato. Droga, outro monstro! Você se prepara para lutar quando a criatura ergue as mãos apaziguadoras.
— Espere! Não há necessidade de luta! Você é bem-vindo entre nós! Vá para **12**.

38 Você abre a porta, e o que vê é uma surpresa total: lá estão Bico de Águia, em sua forma humana... e sua mãe! Eles percebem sua chegada e voltam-se, no instante em que você salta sobre a garganta de Bico.
— Não, Marco — interfere sua mãe. — Quando você fugiu, não tive mais nenhum motivo para viver naquela casa. Fui embora também. Pedro me encontrou, e contou-me tudo. Os lobisomens apavoram pessoas comuns, mas isso não acontece comigo porque sou filha ou neta de um deles. Quero ficar com vocês dois, Marco. Nós podemos viver juntos, ser uma família.
— Durante todos esses anos sempre amei sua mãe — confessa Bico de Águia. — Sempre sonhei em estar novamente com ela.

Você continua furioso e confuso. De alguma forma, sabe que pode derrotar Bico em combate. Se você não o perdoa por tudo que fez e quer satisfazer sua fúria, vá para **15**. Se quer acalmar-se e aceitar sua proposta de viver como uma família, vá para **23**. Se quer apenas deixá-los em paz e ir embora, vá para **8**.

39 — Não quero conversar.
Você decide que não pode confiar nessas feras, e quer seguir seu caminho sozinho. Após dizer isso ao lobisomem, você adota a forma quadrúpede de um lobo e sai correndo, quase durante a noite inteira.
Onde vai viver daqui por diante? Talvez nas matas, na região onde acampou com os escoteiros? Vá para **17**. Se quer tentar os esgotos, vá para **37**. Se prefere permanecer nas ruas da cidade, vá para **6**.

40 Você não é um fanático. Ao contrário de seu pai e outros Garou, acredita que um vampiro possa ser bom e justo — e esse é sem dúvida o caso de Rodrigo. Decide continuar ajudando-o em sua arriscada missão contra o crime.
Vocês voltam a encontrar Bico da Águia várias vezes mais tarde — às vezes como aliado, às vezes como inimigo, e muitas vezes em paz, apenas para conversar. Ele nunca se convence que um vampiro possa ser bom. Ele e Rodrigo prosseguem odiando-se até morrerem (sim, pois um dia Rodrigo acaba sendo vítima de sua perigosa vida de combate ao crime). Até lá, você sabe que está fazendo a coisa certa. Que os outros Garou defendam a natureza contra desmatamentos e detritos tóxicos; você prefere combater a Wyrm que vive dentro dos corações das pessoas!
E Gaia deve concordar com você, pois recompensou-o com dez filhos Garou — sete hominídeos (de mães humanas) e três lupinos (de mães lobas), todos adultos e vivendo suas próprias vidas. Poucos Garou podem dizer que tiveram uma vida tão plena e feliz.

LALO

Você é Carlos Alexandre Bueno, um funcionário público. Trabalha no Banco do Brasil, não tem muitos amigos e nem visita os parentes com freqüência — sendo que seus pais faleceram no último ano. É com surpresa, portanto, que recebe de um advogado uma carta informando que está prestes a receber uma herança.
Você deverá comparecer ao escritório do advogado antes do próximo sábado, para acertar os detalhes. A herança foi deixada por Silvio Schatner. O nome não lhe parece completamente estranho; você acaba lembrando-se de sua infância, quando às vezes seus pais recebiam a visita de um tio esquisito, que contava histórias sobre "coisas inexplicáveis", religiões antigas e culturas bizarras. Essas histórias davam-lhe arrepios e por muitas vezes não conseguia dormir, mas gostava de ouvi-las.
Há muito tempo não ouvia falar em Silvio, e não fosse por esta carta dificilmente iria se recordar dele. Estranho... não eram parentes próximos. Por que Silvio lhe deixaria uma herança? Seria realmente o mesmo Silvio que conheceu?
Curioso, você decide ver o advogado para verificar a veracidade da carta e descobrir o que se passa. No escritório o advogado confirma suas lembranças, mostrando fotos que eram realmente do estranho tio Silvio. Você fica sabendo também que, pouco antes de morrer, Silvio achava-se internado em um sanatório — mas o testamento foi escrito anos antes, quando ainda estava são, e portanto era válido. Mais curioso ainda era que a leitura do testamento deveria ser feita na antiga casa de Silvio, em uma cidadezinha de interior chamada Guardudo, no próximo sábado, às 23:00.
Aqui tem início "Herança Maldita", uma aventura-solo de horror. Se você aceita entrar na pele de Alexandre Bueno e guiá-lo através desta história, comece lendo o trecho 1.

HERANÇA MALDITA

1 Você decide ir à leitura do testamento, curioso com as condições e também para saber o que Silvio teria lhe deixado. Sábado, logo após o almoço, você ruma para o escritório do advogado. Chegando lá, encontra-o à sua espera, bem como outros dois herdeiros — um homem e uma mulher. Nenhum deles é familiar. Mais tarde você descobre tratarem-se de Bóris, um antigo colega de faculdade de Silvio; e Kátia, outra parente distante que também não o via há anos.
Foram todos no carro do advogado. A viagem para Guardudo leva algumas horas; talvez não demorassem tanto se não errassem o caminho duas vezes. Afinal, não havia placa alguma indicando a pequena estrada de terra que leva até a cidade.
Guardudo parece uma cidade saída do começo do século, cercada por uma imensa mata virgem. A população talvez não chegasse a mil habitantes, e as poucas pessoas nas ruas trajam roupas extremamente fora de época — literais peças de museu. Na rua principal (de onde podem ser vistas as fronteiras norte e sul de Guardudo, com um simples giro de cabeça) vocês decidem informar-se sobre a localização da casa de Silvio.
Como viaja no banco da frente, você desce do carro para pedir a informação. Há apenas duas pessoas por perto: um senhor de idade sentado nos degraus de entrada de uma casa, e um garotinho brincando na rua.
Se quiser perguntar ao velho, vá para **27**.
Se quiser perguntar ao garoto, vá para **9**.

2 Você não pretende confiar nas leis desta cidade de loucos. Caminha na direção da saída e, quando o guarda segura seu braço para detê-lo, o nervosismo faz com que você o derrube com um soco no estômago.
O delegado puxa a arma, dando-lhe a certeza de que você está lidando com lunáticos. Felizmente consegue chegar até o carro e dirigir de volta para a casa. Para sua surpresa, ninguém o segue.
Chegando lá, você descobre que Bóris não está. Foi à cidade para descobrir o que estava acontecendo. Depois de ouvir o que aconteceu, o advogado pede calma a todos e sugere que esperem pela volta de Bóris antes de tomar qualquer atitude.
Vá para **31**.

3 Você se atraca com a mulher e começam uma luta feroz. Ela é muito mais forte do que parece; você não consegue deter suas mãos quando elas fecham-se à volta de seu pescoço. Seus olhos enchem-se de sangue, e em poucos instantes o ar não chega mais a seus pulmões.
Pouco depois, você não precisa mais de ar: mortos não respiram.

4 Você abre a porta do porão e desce cuidadosamente, com cuidado para que a vela não apague.
Chegando lá embaixo, nota que tudo à volta parece destruído. Aquele que deve ser o prisioneiro vem em sua direção. Quem o teria trancado aqui?
O homem usa roupas rasgadas e apodrecidas, que exalam um forte cheiro de carniça. A aparência dele parece estranha sob a luz da vela; seus olhos estão perdidos no

vazio, e sua pele é muito pálida. Quando prepara-se para falar com ele, uma mão veloz fecha-se à volta de seu pescoço e começa a apertar. Você está tão surpreso que não consegue reagir. Sua garganta é esmagada. Sua última visão antes que a vela caia são aqueles olhos esbranquiçados, fixos, desejosos de morte...

5

A madeira parece uma boa arma. Você a segura e bate com força nas costas da mulher, mas ela nem parece se incomodar: continua despedaçando a garganta do advogado, como se as violentas pauladas em seu dorso não fossem nada.

Se quiser tentar o lampião, vá para **15**.

Se quiser agarrar a mulher para afastá-la do advogado, vá para **3**.

Se prefere fugir, vá para **12**.

6

Você resolve acabar de vez com o mal que assola esta região, antes que ele se espalhe. Coloca o medalhão no pescoço, pega os potes e papéis, e segue na direção da floresta. Seguindo as indicações de Silvio, você encontra uma trilha que não parece usada há anos.

Entrando na trilha, você percebe uma luminosidade azul irradiando do medalhão. Ao mesmo tempo sente uma opressão indefinida, uma sensação de horror; as árvores parecem fechar-se à sua volta, mas se afastam quando você avança. Quanto mais você penetra na floresta, mais intensamente brilha o medalhão — e maior é a sensação de que os galhos tentam agarrá-lo.

Ao final da trilha você encontra uma grande pedra negra. No centro dela há um buraco de onde saem labaredas. É o local onde deve se realizar o ritual. Você lê as instruções, mas parte delas está borrada pelo tempo —

e, apesar da lua cheia, a luz aqui é fraca demais para garantir uma boa leitura. Apesar disso, acha que ainda é possível realizar o ritual.
Se quiser tentar, vá para **26**.
Se quiser ir embora, vá para **24**.

7 Dentro do quarto você se sente mais seguro. Parece uma antiga biblioteca, mas os livros estão todos podres e espalhados pelo chão. Enquanto seus nervos recuperam-se do susto e você pondera sobre o que fazer, uma luz chama sua atenção do lado de fora da casa.
Abaixo da colina, andando pela estrada e portando tochas, muitas pessoas caminham em procissão. Vestem túnicas e cantam em uma língua que soa como latim ou coisa parecida. Pela quantidade de pessoas, toda a população da cidade deve estar ali. Observando mais atentamente, você percebe que estão levando um estandarte. Mas, em vez de bandeira, o mastro traz o que parece ser um corpo humano!
A procissão segue e penetra na floresta perto da encosta da colina. Será que Silvio estava certo? Estariam eles indo à tumba onde as anotações sobre o ritual estão escondidas? Ou essa tumba estaria no cemitério da cidade?
Se você pretende seguir a procissão, vá para **10**.
Se prefere ficar na casa e procurar por Kátia, vá para **22**.
Se quiser ir à cidade, vá para **17**.

8 Para evitar um encontro com outro daqueles seres malditos, você sai pela janela disposto a fugir para a cidade — mas, depois de uma rápida olhada, percebe que o carro sumiu. Terá que ir à pé.
Pulando de sombra em sombra, você consegue chegar à cidade sem ser notado. Avista um grupo de pessoas conversando na rua. Nenhuma delas viu você, ou não lhe dão atenção.
Se quiser falar com eles, vá para **39**.
Se quiser procurar um carro para sair da cidade, vá para **19**.
Se quiser procurar pelo cemitério, vá para **29**.

9 A criança não parece ligar para sua aproximação e continua com o que estava fazendo. Chegando mais perto, você percebe que o moleque está enterrando um rato vivo, deixando apenas a cabeça para fora. Ele não sabe nada sobre nenhum Silvio — mas você se lembra que o advogado mencionou "a casa da colina", e pergunta sobre ela.
— A casa da colina eu sei onde é — responde ele. — É a casa do homi mau. Ele ia cabá com todo mundo, mas papai deu um jeito nele e ele foi'mbora. Meu pai é quase tão forte quanto o Gererê. Você é um homi mau?
Depois de algum trabalho para convencer o garoto de que você não é um "homi mau", ele indica o caminho até a casa. Você agradece e reflete sobre a imaginação fértil das crianças — e suas brincadeiras estranhas...
Vá para **37**.

10 Sorrateiramente você sai pela janela e parte na direção da mata. É fácil achar o caminho que tomaram, pois há uma grande trilha aberta.
Logo você começa a escutar os cânticos novamente e chega a uma clareira. Para sua surpresa, todos estão em volta do grande mastro que você viu — e a pessoa morta espetada nele é Bóris!
O pânico domina seu corpo, e você tenta fugir. Quando está prestes a disparar em corrida, choca-se com uma árvore. Estranho, não parecia haver nada ali antes. Você tenta dar a volta, mas acaba se enroscando em um punhado de cipós. Parece loucura, coisa de pesadelo, mas quanto mais você se debate mais os cipós apertam.
Você finalmente se dá conta de que não é apenas seu pânico: os cipós estão realmente amarrando-o. Quando está totalmente preso, sem conseguir mover um músculo, a última coisa que você vê em vida é uma monstruosa bocarra abrindo-se no tronco da árvore...

11 Você se lembra do testamento, que mencionava algo sobre uma criatura presa no porão. Não acreditou a princípio, mas agora a idéia já não parece tão absurda. Você evita o porão, entra no quarto e tranca a porta por dentro.
Depois de algum tempo, não há mais barulho lá fora. Talvez aquele monstro tenha ido embora.
Vá para **7**.

12 Temendo que as histórias de Silvio sejam reais, você decide fugir. Mas o lampião ficou na entrada, e você se encontra na mais completa escuridão. Ultrapassa, sem perceber, a escada que leva ao andar de cima. Meio tateando e meio tropeçando, você encontra a porta de um quarto e a escada que desce até o porão.
Se quiser entrar no quarto e trancar-se lá dentro, vá para **11**.
Se quiser ir para o porão, vá para **35**.

13 Resignado, você aceita ficar na cela. Deita-se na cama estreita e fica esperando para ver o que acontece. Com o tempo acostuma-se ao silêncio, e consegue ouvir a conversa distante entre o guarda e o delegado. Não pode distinguir muita coisa, apenas algumas palavras... "o forasteiro"... "sacrifício"... "deus-árvore..."
Nada que deixe você mais tranqüilo.
Quando acaba de roer todas as suas unhas, você arrisca uma espiada fora da cela. O delegado não está, e o guarda cochila em uma cadeira logo ao lado. A chave é bem visível em seu bolso. Você poderia pegá-la — mas, se falhar, certamente vai acordá-lo.
Se quer pegar a chave, vá para **38**.
Se vai esperar mais, vá para **23**.

14 Essa cidade é louca! Que se dane a herança! Você decide que é melhor não ficar aqui nem mais um minuto, e liga o carro. Essa gente quer matá-lo, e dinheiro nenhum no mundo vale isso.
Quando tenta passar, as pessoas tentam pará-lo. Algumas jogam-se contra o carro. O pânico faz com que você pise fundo no acelerador, sumindo na estrada de terra que sai da cidade — mesmo sem a certeza de que atropelou alguém ou não.
Vá para **33**.

15 Você imagina que existe alguma verdade no bilhete de Silvio. Agarra o lampião e atira contra a mulher. O querosene se espalha e transforma-a em uma tocha humana. Um grito hediondo escapa de sua garganta. Ela queima como papel amassado, muito mais rápido que um ser humano normal queimaria; em poucos segundos está reduzida a pó. É tarde para salvar o advogado, que está bem morto. Chocado com a cena funesta, você cambaleia sem rumo até entrar em um quarto. Vá para **7**.

16 Você atira o medalhão contra uma pedra, fazendo-o em pedaços, rezando para que isso complete o ritual. Olha em volta, e respira aliviado quando percebe que a agonia da floresta parece terminada. Os espíritos foram embora.
Ou talvez não, você pensa, quando vê um galho mover-se.
O pânico apodera-se de seu corpo enquanto as árvores arrastam-se em sua direção. Os demônios ainda estão ali! Você tenta gritar, mas os cipós enroscam-se em seu pescoço e sufocam seus gritos, enquanto é arrastado na direção da bocarra que se abre no tronco de uma árvore. Seus lamentos jamais serão ouvidos novamente por alguém deste mundo...

17 Você decide que a melhor idéia é rumar para a cidade, quando nota algumas pessoas abandonando a mata. Elas se espalham em diversas direções, andando de forma capenga, e parecem estar procurando alguma coisa — ou alguém! Algumas delas aproximam-se da casa, e é melhor você sair daqui antes que cheguem.
Vá para **8**.

18 Você corre pela casa, chamando por Kátia e Bóris. Quase desesperado, cruzando os corredores aos berros, você vê alguém saindo de um dos quartos. A onda de alívio que o envolve não dura muito: é uma mulher, nua, inteiramente banhada em sangue.
Ela avança em sua direção e agarra sua garganta com uma força incrível. Você tenta soltar-se, mas é como lutar com uma estátua sólida. Não consegue fazer nada quando ela começa a arrancar pedaços seus com mordidas selvagens.
Não há mais escapatória. É o seu fim.

19 Você decide que é melhor procurar um carro para fugir desta cidade de loucos o quanto antes. Essas pessoas provavelmente são tão insanas quanto aquelas que participavam da procissão, e não parece boa idéia expor-se assim. Você vasculha a cidade, e acaba encontrando o carro do advogado diante da delegacia.
As luzes da delegacia estão acesas, mas não há ninguém na rua.
Vá para **36**.

20 Você decide que é melhor não participar do plano de Silvio; mesmo que ele esteja certo, a melhor coisa a fazer é escapar daqui. Você guarda tudo que pegou e sai do cemitério em busca de um carro que possa usar para sair da cidade.
Chegando à rua principal, você encontra o carro do advogado estacionado diante da delegacia.
Vá para **36**.

21 É melhor que você os acompanhe. Se ninguém fizer isso, eles não os deixarão em paz. Você pega as chaves do carro do advogado e segue-os até a cidade.
Vocês estacionam diante da delegacia e entram. A atitude dos dois fica ainda pior: eles dizem que, entrando na casa, você desacatou as leis locais e deverá ficar detido até o dia de seu julgamento.
Você protesta, alegando que tudo isso é inconstitucional — mas, antes mesmo que você termine essa palavra, um dos guardas abre a porta de uma cela e ordena que entre.
Se quiser tentar fugir desses loucos e voltar à casa, vá para **2**.
Se quiser aguardar para ver até onde chega essa palhaçada, vá para **13**.

22 Você decide que vai continuar na casa e procurar por Kátia, que deve estar mais apavorada que você (ainda que isso pareça bastante difícil). Tenta deduzir para onde ela teria ido, mas não consegue. Minutos depois, ao passar pela janela, você percebe várias figuras abandonando a mata. Elas têm o mesmo andar desengonçado da mulher que matou o advogado, e emitem horríveis sons inumanos. Algumas delas estão vindo nesta direção — e continuar aqui já não parece uma idéia tão boa.
Se quiser ir à floresta investigar a estranha procissão, vá para **10**.
Se quiser ir à cidade, vá para **8**.

23 Você aguarda na cela até pouco antes da meia-noite, conformado com a idéia de que perderá a leitura do testamento. Quando já começava a dormir, é acordado pelo som de cânticos estranhos: "Comida para o deus-árvore... comida para o deus-árvore..."
Uma pequena multidão entra na delegacia. Todos usam mantos negros e seguram facas. O guarda desperta e pula da cadeira — mas, em vez de enfrentar os estranhos, tudo que ele faz é destrancar a porta da cela.
As pessoas de manto entram. Com suas facas.
Você se desespera e tenta reagir, mas eles são muitos. Quando a primeira lâmina penetra em seu corpo, percebe que é o fim...

24 Depois de tudo que aconteceu, você pensa que não quer correr mais riscos; o medalhão parecer ser a única coisa que o protege neste lugar maldito — e, como dizia a carta, se o ritual falhar a proteção do medalhão termina.
Você tenta encontrar a trilha para retornar à cidade, mas não vê nada. É como se a mata houvesse crescido de novo, em poucos instantes. Se os espíritos realmente controlam a vegetação, você poderia vagar durante dias sem encontrar coisa alguma.
Pelo jeito, sua única esperança agora é completar o ritual.
Vá para **26**.

25 Você pisa fundo no acelerador e ruma para a casa. "Essa droga de herança terá que ser muito boa para compensar tudo isso", você pensa.
Chegando à casa, você acha estranho quando encontra a porta aberta. Derrubada, na verdade. Corre para o escritório e cai de joelhos quando encontra o corpo mutilado do advogado. Feito em pedaços! Aqueles loucos da cidade devem ter feito isso!
Onde estão os outros? Talvez ainda estejam na casa. Se quiser procurá-los, vá para **18**; se quiser voltar para o carro e escapar deste pesadelo, vá para **33**.

26 Você começa a realizar o ritual seguindo as instruções dos papéis. Faz movimentos estranhos com as mãos, pronuncia palavras sem sentido... coisas que acharia absurdas em outra situação. Com o avanço do ritual, a floresta começa a agir de forma estranha. Arbustos farfalham com força, galhos entram em convulsão. A vegetação parece em desespero contra o ritual que está sendo realizado.
Tudo corre bem até perto do final, que está quase ilegível. Pelo que você pode perceber, falta a parte que fala sobre a destruição do medalhão. Você não sabe exatamente como ela deve ser feita.
Se quiser quebrar o medalhão, vá para **16**.
Se quiser jogá-lo no buraco flamejante, vá para **40**.

27 Por ser uma cidade pequena, o velho senhor deve ter conhecido Silvio — e provavelmente sabe onde fica sua casa. Ele olha de maneira estranha quando você se aproxima, um olhar fixo que de alguma maneira faz você gelar.
— A casa do Silvio? — resmunga o velho, depois de uma longa pausa.
— Ocê tá vendo aquela colina no fim da rua? A casa fica lá em cima. Mas vô logo avisando, aqui é lugar mal-assombrado. Se ocêis ficá, pode nunca mais vortá prá cidade grande. É, pode nunca mais vortá... he, he, he...
Você se afasta, enquanto o velho prossegue com sua risada histérica. Melhor ficar longe desse maluco e suas crendices idiotas.
Vá para **37**.

28 Levando uma vela, você decide dar uma espiada na casa que poderá vir a ser sua herança. É uma grande mansão, mas parece velha e acabada. Se alguém quiser viver nela deverá pensar em uma boa reforma.
Quando você se prepara para subir até o andar de cima, escuta alguma coisa. O som vem de uma pequena porta sob a escada. Prestando mais atenção, você percebe que alguém está quebrando alguma coisa lá embaixo. Alguém está trancado no porão?
Se quiser abrir a porta e ir ao porão, vá para **4**.
Se quiser voltar ao escritório e esperar pela leitura do testamento, vá para **30**.

29 No princípio não parecia possível acreditar nas histórias de Silvio, mas como continuar incrédulo depois desses acontecimentos?
O testamento dizia que as instruções para expulsar os demônios estão no túmulo do tal João Sebastião Ferreira. O cemitério da cidade pode ser visto ao longe. Você pula a janela e, rezando para não ser visto por nenhum daqueles loucos, chega até lá. Consegue pular o muro com certa facilidade.
Você começa a procurar pelo túmulo correto. Olhando para as tumbas, um arrepio começa a percorrer seu corpo: todas estão abertas e vazias! Você não encontra nenhuma tumba com o nome João Sebastião Ferreira: talvez ele esteja enterrado no mausoléu no centro do cemitério, mas mesmo assim é fácil supor que seu túmulo esteja aberto como todos os outros.
Entrando no mausoléu, você sente um cheiro fétido, próprio de lugares fechados há anos. Logo você percebe a engenhosidade de Silvio: este lugar era reservado apenas a cinzas de corpos cremados (como podia haver crematório em uma cidade deste tamanho, você não faz a mínima idéia). Ladrões de cemitério não se interessariam por cinzas — e qual o melhor lugar para esconder algo deles senão bem debaixo de suas barbas?
Você acende algumas velas e, rapidamente, encontra a urna que guarda as cinzas de João. Dentro, além de cinzas, estão um medalhão, dois frascos e alguns papéis em estado péssimo. Com muito cuidado para não estragar os papéis, você começa a lê-los:

> *Se você está lendo isto é porque consegui alguém para fazer aquilo que eu mesmo não tive coragem de executar. As pessoas da cidade são insanas, e seus rituais macabros parecem persistir por várias gerações; os loucos acreditam em deuses-árvores e oferecem sacrifícios a eles em troca de vida eterna. De certo modo, seus mortos realmente se levantam da morte, mas como seres sem vida e sem mente, com sede de sangue: longe de ser uma pessoa com vida eterna...*
> *Depois de muitos estudos, consegui achar um ritual para esconjurar os espíritos horrendos que se apossaram da floresta. O medalhão irá proteger o portador contra eles, mas ao final do ritual, a peça deverá ser destruída. Se o ritual não for executado corretamente, o medalhão também se tornará inútil. As instruções para executar o ritual estão anexadas a esta carta, e você pode ser a última esperança de expulsar estes seres antes que eles espalhem sua influência a lugares mais distantes.*

A carta aponta ainda o local onde o ritual deve ser realizado — bem no meio da floresta. Ei, é onde os loucos estão reunidos!
Se quiser arriscar-se e ir à floresta para realizar o ritual, vá para **6**.
Se quiser fugir da cidade, vá para **20**.

30 Você espera pacientemente no escritório pela leitura do testamento. Está conversando com o advogado para passar o tempo, até que alguém bate à porta. Vocês vão ver quem é.
Dois homens, um deles trajado como policial, apresentam-se como o prefeito e o delegado de Guardudo. Dizem que vocês não poderiam estar nesta casa sem permissão do Conselho Municipal. O advogado explica sobre o testamento, mas eles não parecem se importar.
— Só há uma maneira de acertar tudo — diz o delegado. — Um de vocês deve ir à delegacia para explicar tudinho. Caso contrário, não podem ficar aqui.
Você acha tudo isso um absurdo. Não importa quem sejam eles, não têm direito nenhum de dizer se vocês podem ou não ficar na cidade. Mas parece que não vão deixá-los em paz se alguém não for com eles.
Se você quiser acompanhá-los, vá para **21**.
Se decidir ficar na casa, vá para **32**.

31 O tempo passa vagaroso, e finalmente chega a hora. Bóris não retornou, mas não é possível esperar por ele; o testamento deve ser lido agora.
O advogado abre o envelope lacrado e começa a leitura em voz alta. No documento, Silvio diz que sempre foi um incansável admirador do desconhecido. Suas pesquisas trouxeram-no até esta pequena cidade. Comprou uma casa no alto de uma colina e começou a investigar as redondezas. Descobriu que um grande mal rondava por aqui, criaturas hediondas escondiam-se nas matas. Teriam sido invocadas por um ritual profano, séculos atrás.
Silvio encontrou, em livros antigos, um feitiço capaz de expulsar as criaturas demoníacas que habitavam estas matas — mas descobriu, apenas tarde demais, que os habitantes da cidade eram aliados das entidades malignas. Acreditavam que servindo aos monstros, seriam recompensadas com poder e vida eterna; mas estavam enganadas. Os mortos da cidade realmente voltavam do túmulo, mas como zumbis sem mente — e provavelmente sem alma. Isso seria vida?
O testamento diz ainda que Silvio conseguiu prender um desses mortos-vivos em seu porão. É muito perigoso, de modo que o melhor é deixá-lo lá. Diz ainda que suas anotações estão escondidas no túmulo de João Sebastião Ferreira, e que sua herança é composta de dois apartamentos no Rio de Janeiro, esta casa e R$ 200.000,00 depositados em uma caderneta de poupança. Tudo será dividido entre os herdeiros que conseguirem executar o ritual de esconjuração dos demônios.
O advogado mostra ainda um bilhete que deveria ser entregue aos herdeiros — mas ele foi escrito quando Silvio já estava internado no sanatório:

Morto-vivo
**** Ser maldito — FogoFogofogo***
um dia outro — no caixão *
destrói vermelho veste colar **

O homem estava realmente maluco. Enquanto você pensa no que fazer diante da absurda proposta do testamento, alguém bate à porta. O advogado pega o lampião e vocês vão atender.
A porta aberta revela uma mulher maltrapilha, com roupas rasgadas e apodrecidas, que exala um inacreditável fedor nauseante. Tudo acontece muito rápido: ela grita como um animal, pula para dentro e ataca o advogado, que derruba o lampião. Agarra seu pescoço com as mãos, e morde sua garganta. Kátia grita em pânico e foge, sumindo dentro da casa.
O lampião está caído no chão. Se quiser agarrá-lo e atacar a mulher com fogo, vá para **15**.
Um grande e pesado pedaço de madeira está ao seu alcance. Se quiser usá-lo para golpear a louca, vá para **5**.
Se não quiser fazer nada disso, vá para **34**.

32 Você acha que esses dois não têm o direito de incomodá-los e quer ficar na casa para a leitura do testamento. Como eles insistem com que alguém os acompanhe, Bóris decide ir.
Vá para **31**.

33 A estrada de terra parece não ter fim. Você está quase acreditando que nunca mais voltará para casa, até encontrar o alívio da estrada asfaltada. Agora, mesmo longe daquele lugar, você sente que o nervosismo não deixará que você durma tranqüilo tão cedo. O remorso por abandonar os outros no meio dos loucos também não vai ajudar.

Ah, você mal pode esperar para denunciar os habitantes daquele lugar nsano à Polícia Federal...

34 Com horror, você ouve a cartilagem da traquéia do homem se partir. A mulher parece estar devorando pedaços dele! Paralisado de medo, você não consegue fazer nada até o instante em que ela perde o interesse no advogado morto e avança em sua direção.
Você ainda pode pegar o lampião aceso e atacá-la. Se quiser fazê-lo, vá para **15**.
Se acha que fugir é a melhor coisa a fazer, vá para **12**.
Se quiser esperar para lutar com ela, vá para **3**.

35 A porta do porão é a mais próxima e você pode se esconder lá enquanto não chega ajuda. Você destranca a porta e entra. A escuridão é total, e você tateia enquanto desce as escadas. Um forte odor de carne putrefata invade suas narinas, no exato instante em que você se lembra de algo sobre...
Você grita de susto quando algo puxa sua perna, fazendo com que caia. Mal pode se recuperar da queda quando sente algo sobre você, apertando seu pescoço. Você tenta escapar, mas é tarde... seus olhos nunca mais verão a luz do sol novamente.

36 Esse carro é sua única chance de fuga. Você dispara em corrida e entra. As chaves estão no contato, felizmente — mas o movimento chama a atenção de alguém dentro da delegacia.
Você liga o carro e parte fritando pneus, bem a tempo de ver pelo retrovisor o delegado que corre para a rua e tenta alguns tiros em sua direção. Um deles chega a atingir o vidro traseiro, mas apenas isso. Logo você está longe, penetrando na estrada de terra que leva para fora da cidade.
Vá para **33**.

37 Seguindo até o fim da rua, vocês logo percebem uma alta colina, com uma casa em seu topo. A casa de Silvio, com certeza. A colina é cercada de mato fechado, e mesmo a trilha que leva até a casa está um pouco tomada pela vegetação. Enquanto vocês rumam para lá, as pessoas na rua param para observá-los; uma mulher atira pedras no carro, mas não acerta nenhuma.
A casa parece abandonada. A porta da frente está fechada com um cadeado enferrujado, que por pouco não abre com a chave em poder do advogado. Um forte cheiro de mofo toma conta do ar. O interior é escuro, e a luz do poente não deixa ver muita coisa. Sabendo que a casa certamente não teria luz elétrica, o advogado trouxe um lampião a querosene e algumas velas. O advogado leva-os até um escritório, onde vocês devem aguardar até a hora marcada. Ele diz que vocês podem olhar a casa se quiserem, mas Silvio deixou recomendações para que o porão não seja visitado antes da leitura do testamento.
Se quiser ficar aqui quietinho e esperar pelas onze da noite, vá para **30**.
Se quiser ver a casa, vá para **28**.

38 Devagar, com cuidado, você consegue puxar a chave do bolso do guarda. Destranca a fechadura e abre a porta, que range um pouco — mas o guarda apenas ronca mais alto. Grande carcereiro, esse!
Quando sai da delegacia e chega ao carro, você mal pode acreditar nos próprios olhos: uma pequena multidão de pessoas trajando mantos negros vem em sua direção. Estão empunhando facas e entoando cânticos estranhos. Parece uma boa hora para cair fora!
Se quiser fugir desta cidade insana, vá para **14**.
Se quiser voltar para a casa de Silvio, vá para **25**.

39 Talvez essas pessoas saibam algo sobre o que está acontecendo aqui. Você se aproxima e percebe que, aos poucos, todos os olhares voltam-se na sua direção.
Um olhar mais atento faz com que você perceba algo horrível: todos eles estão com as roupas manchadas de vermelho! Tarde demais, você chega à conclusão de que todos nesta cidade são loucos assassinos — e que foi tolice aproximar-se. Arrepender-se de sua estupidez é a última coisa que você consegue fazer antes que um deles aponte uma arma e atire. A bala tira sua vida no mesmo instante...

40 Você joga o medalhão no fogo com o coração aos pulos. Imediatamente uma luz começa a jorrar do buraco, e você escuta gritos à sua volta. Árvores começam a pegar fogo e tombar. Parece que o ritual funcionou!
Você começa a correr, pois em breve toda a floresta deverá estar em chamas. Chegando à cidade, percebe uma grande agitação e confusão por todos os lados. As pessoas agarram as próprias cabeças e correm sem destino. Uma a uma, como a mata, também começam a pegar fogo.
Em meio ao caos, alguém acaba chocando-se com você. É Kátia! Está apavorada, mas parece bem — pelo menos não é um zumbi em chamas. Você segura-a pela mão e, juntos, conseguem chegar até o carro do advogado, estacionado diante da delegacia. Você encontra as chaves no contato e dá partida no motor.
Quando sai da cidade, você ainda pode ver pelo retrovisor as chamas que consomem a cidade. Quase pode sentir o fogo purificando o lugar, incinerando todo o mal. Não sabe se conseguirá receber sua herança por ter cumprido as condições do testamento, mas isso já não parece tão importante. Kátia entrega-se a um choro restaurador, e uma paz sem igual toma conta de você enquanto dirige de volta para casa...

GRAHAL

Coragem Metálica

No papel do capitão Daion, explorador espacial, cabe a você investigar mundos desconhecidos e contactar novas formas de vida em nome do Império Metaliano

—A Sagrada Mãe Galáxia presenteou-nos com um lindo mundo, com céus coloridos e musicais, onde podemos viver em paz e segurança. Mas, cedo ou tarde, um filho deve abandonar a proteção do ninho materno e cumprir seu papel no Universo. Você, um corajoso explorador espacial, é um dos primeiros a mergulhar no seio da Sagrada Mãe. Você irá enfrentar seus rigores, desafiar seus irmãos, e retornar trazendo para seu povo sua divina dádiva celeste. Eu lhe entrego o instrumento de sua missão, um presente enviado pelo próprio coração de nosso planeta-capital. Eu lhe entrego a Espada da Galáxia.

— Não, obrigado — você diz.

Ilustrações: Marcelo Cassaro

ão houve quem não ficasse abismado com sua negativa. Você e a omitiva imperial flutuavam no espaço, a três mil quilômetros da uperfície de Metalian. Naves e mais naves protegiam as redondezas, atrulhando tudo em um raio de vários anos-luz, atentas a qualquer isco que sua Imperatriz pudesse correr. A Cerimônia de Despedida ra a única ocasião em que ela se permitia abandonar a segurança da idade Imperial, e mesmo essas raras ocasiões eram consideradas um isco imensurável. Se algo acontecesse à Imperatriz, poderia significar fim de toda a civilização metaliana.

apesar disso, apesar do perigo e da honra envolvidos, você recusou lâmina de aço nuclear que lhe era entregue pelas mãos dela.

– Qualé? — riu você, com seu excêntrico linguajar. — Só vou isbilhotar uns planetas por aí. Não preciso fatiar ninguém para isso.

– Está louco, Daion? — rosnou o capitão Kursor, comandante da rota Exploratória do Império Metaliano, que também assistia à erimônia. — Não pode recusar sua Espada da Galáxia! Não pode nvergonhar a Frota dessa maneira!

– Não é vergonha nenhuma detestar a idéia de fazer gente em edacinhos.

– O seio da Mãe Galáxia é perigoso, garoto. Sei disso melhor que mais inguém, estive lá durante a maior parte de minha vida. Não é lugar ara suas tolas brincadeir...

ursor cessou de falar quando a mão de Primária pousou suave sobre eu braço.

– Está tudo bem, Kursor. Se Daion não deseja sua espada, que seja.

– Mas... majestade...?

– Respeito a coragem de Daion. Respeito seu desejo de viver e deixar iver. Também quero acreditar que armas não são necessárias.

– Daion não faz isso por coragem, e sim por pura tolice irresponsável!

– Kursor, querido... sei que tem razões para tanta revolta, mas não erca sua fé na proteção da Mãe Galáxia. Se Daion está disposto a postar sua própria vida em um Universo pacífico, vamos honrar sua sperança.

Imperatriz devolveu a arma à almofada que flutuava ao seu lado.

– Não está zangada comigo, está? — você perguntou, temendo que sua ecusa fosse tomada como falta de respeito. Apesar de seus maus odos, era ainda um homem metaliano; preferia ter os olhos arran-ados a magoar sua Imperatriz.

las Primária não zangou-se. Na verdade estava muito orgulhosa. empre sentia-se assim quando seus filhos contestavam suas ordens. so era sinal de evolução, sinal de que estavam cada vez mais distantes os insetos de mente robotizada que eram no passado.

– Não, querido. Apenas rogo à Mãe Galáxia que você esteja certo. deus, capitão Daion.

– Adeus, mãe.

stava feito. Encerrava-se assim a Cerimônia de Despedida. Daion airax era agora um explorador espacial, comandante de sua própria ionave.

lguns anos haviam transcorrido desde então. Você descobriu que ursor sabia do que falava: encontrou toda espécie de monstros, apazes mesmo de ferir sua carne biometálica. Voltou a Metalian ferido quase morto numerosas vezes. Uma arma era mesmo imprescindível n seu ramo de atividade — mas só resolveu dar o braço a torcer quando ve o próprio arrancado por um quelicerossauro, em Lerion-3. Em vez e clonar outro braço, solicitou o implante de uma prótese biônica rmada com laser. A arma salvou sua vida muitas vezes desde então, e forma bem mais rápida e limpa que uma lâmina.

ocê recorda tudo isso quando Parsec, sua bionave — que na verdade uma criatura viva e senciente — penetra no inexplorado sistema rentor.

omece lendo o trecho **1**.

1 A imagem do planeta Trentor-1 na tela não parece muito promissora. Está coberto de nuvens brancas, o que pode indicar a presença de vapor d'água e outros venenos. Os regulamentos da Frota Exploratória, escritos pelo capitão Kursor, estabelecem que o procedimento correto seria solicitar uma análise ao computador de bordo. Só então, a partir dos resultados, calcular o risco de uma investigação pessoal.

Se você concorda com Kursor desta vez e acha que ninguém sobrevive neste ramo sem cautela, deixe a exploração por conta do computador. Vá para **34**.

O quê? Deixar o estúpido computador divertir-se sozinho? Se esse não é o seu estilo, vá para **15**.

2 Cavar uma passagem alternativa é um plano bastante arrojado — mas planos arrojados são sua especialidade. O capitão Daion Dairax sempre foi conhecido na Frota Exploratória por suas grandes idéias, sua ousadia, sua criatividade... e seu infinito talento para meter-se em problemas!

Você contorna a montanha e calcula o provável local onde há outros túneis. Seu braço brilha com luz vermelha. O raio laser incide sobre a rocha, derretendo, vaporizando. A quantidade de fumaça é imensa — e você torce para que ela não chame a atenção dos monstros. Pouco a pouco você avança pelo túnel que se forma, apenas sendo obrigado a esperar que a rocha esfrie um pouco.

Infelizmente, depois de algumas horas, você percebe que está perdido. Orientar-se sob a terra é mais difícil do que julgou. Escolha ao acaso um número entre **10**, **18**, **31** e vá para ele.

3 Você pensa em tornar-se invisível, mas o traje não permite. As criaturas movem os olhos facetados e arreganham os dentes, saltando em sua direção.

Seu braço direito ergue-se. As fibras óticas embrenhadas na musculatura artificial brilham com intensa luz vermelha. O punho fechado crepita pouco antes de disparar o feixe de laser. O traje, por ser transparente, deixa passar o raio sem problemas. Uma cratera explode onde antes havia a cabeça de um monstro.

O outro consegue alcançar você. É bem mais forte do que parece: formas de vida não-metálicas praticamente desmancham-se ao toque de um metaliano, mas aquela criatura mostra-se muito mais resistente. Suas garras poderiam até mesmo ferir sua pele biometálica.

Nunca terá essa chance. Você arromba seu peito com o punho biônico e faz outro disparo, incinerando sua carne. Depois de livrar-se dos cadáveres, você entra na ponte de comando. Vá para **29**.

4 Sua chegada parece agitar os diabinhos, e você compreende que eles devem estar com fome. Sem nenhuma intenção de servir de lanche, você se vira para sair — e descobre uma grade espinhosa bloqueando a passagem.

As larvas estão borrifando jatos de líquido fumegante sobre você. Pelos buracos que a coisa abre no tecido regenerador do traje isolante, deve tratar-se de um forte ácido. A roupa protege você da primeira salva, mas não vai agüentar por muito mais tempo. Com um soco você estilhaça a grade destinada a deter a fuga de presas muito mais fracas. Escapa da armadilha, mas o traje plástico está em farrapos. Vá para **30**.

5 Se você está usando o traje plástico isolante e acha que ele está apenas atrapalhando, vá para **16**. Se não estiver usando ou se quiser continuar com o traje, vá para **25**.

6 Terminando de percorrer o túnel do meio, você se acha em uma imensa câmara ovalada com paredes revestidas de

resina. Muitas criaturas-soldado estão empoleiradas nas paredes, olhando para você. Uma quantidade ainda maior de operárias corre à volta de uma piscina de gel alaranjado. Dentro da piscina flutua um corpo biometálico. Reila. Inconsciente.

Por incrível que pareça, você não se importa com nada disso. Seu olhar está preso vários metros acima, onde um pescoço segmentado de serpente eleva-se até uma cabeça enorme, uma monstruosa mistura de dragão e besouro. É a rainha-mãe da colônia, lá na cara.

Se você não está usando o traje e pode ficar invisível, vá para **27**. Se estiver usando o traje, vá para **14**.

7 Você atinge uma grande câmara que parece ser o depósito de comida. As paredes são forradas de pequenos compartimentos; alguns estão vazios, mas a maioria guarda muitas espécies de animais. Se estão mortos ou apenas anestesiados, é impossível dizer.

Muitas criaturas espalham-se pela câmara, mas não parecem importar-se com sua presença — mesmo em sua forma visível. São bem diferentes dos monstros que você viu antes: esverdeadas, com garras menores e bocas desdentadas. Você suspeita tratar-se de uma casta operária, despreparada para combates, especializada em coleta e armazenamento de comida. Por isso não atacam você. Devem ser como robôs, programados para uma única função, e não sabem pensar. Não sabem reagir a situações novas.

As criaturas parecem comunicar-se através de órgãos luminosos que piscam em suas cabeças. Exceto por isso, não mostram tanta inteligência quanto a apavorada Venny disse. Suas mentes são simples, instintivas — como as mentes que os metalianos tiveram um dia, há muito tempo.

Você perambula tranqüilo pela câmara. Consegue perceber que alguns túneis levam para fora, e três outros aprofundam-se ainda mais no interior da montanha.

Se quiser entrar no túnel da esquerda, vá para **22**.

Se quiser entrar no túnel do meio, vá para **6**.

Se quiser entrar no túnel da direita, vá para **35**.

Se quiser usar os túneis que levam para fora e abandonar a busca, vá para **8**.

8 A doutora Venny acreditou que suas pesquisas poderiam auxiliar, no futuro, a formação de colônias metalianas em outros planetas. Hoje ela sabe que deveria ter ouvido os avisos insistentes da Matriarca: o lugar de incubadoras não é fora de Metalian. Nunca se perdoará por arriscar a vida de seu filho, de um filho do Império.

Agora ela está segura na enfermaria da bionave Parsec. A porta desliza, e Daion entra.

— Como você está? Algo... errado?

— Nada prematuro, se é o que teme. Obrigada. Onde está Reila?

Você baixa os olhos verde-cobre, envergonhado.

— Foi mal. Não pude encontrá-la. Mas, pelo menos, você está bem.

Venny não parece muito satisfeita com isso, e lágrimas oleosas correm em seu rosto. Você gostaria de poder procurar mais, mas o tempo está se esgotando. O melhor é levá-la logo para Metalian, onde poderá ter seu filho em paz. A vida de uma incubadora foi salva, mas Reila está perdida. Primária ficará arrasada com isso.

Enquanto abandona a órbita de Trentor-1, você amaldiçoa sua incompetência e deseja que houvesse alguém por perto para dar-lhe um bom soco nas fuças...

9 À medida que avança, percebe que o túnel não parece formado de rocha comum. O toque que você sente sob os pés não é inteiramente sólido; sua textura lembra uma esponja úmida. Sim, aquele solo estranho está permeado com algum líquido estranho, que pinica seus pés. Água, provavelmente. Quanto mais você avança, mais daquela coisa goteja do teto e escorre sobre seu corpo. É repugnante, mas não fará mal se a exposição for curta.

Quando a sensação de ardência chega, você entende. A idéia é tão agonizante quanto a dor em si. Aquele líquido NÃO é água. Você NÃO está em uma caverna. Isto é o tubo digestivo de alguma criatura monstruosa, e você está recebendo banhos de ácido clorídrico concentrado!

Você se volta para fugir, mas é atacado pela dor e cai. Sua pele desmancha-se. O suco gástrico penetra em seus tecidos, destruindo o delicado equilíbrio elétrico em sua carne. Mesmo o braço biônico não resiste à corrosão. Ao final de alguns minutos, nada resta de você...

10 Vá para **20**.

11 Você repete a análise com Trentor-2, 3, 4 e os demais planetas do sistema. Um total de cinco bolas de rocha nua, e duas de hidrogênio e poeira. Nada de metal. Sisteminha miserável, esse!

De mãos vazias, você retorna a Metalian para transmitir as informações colhidas. Chegando lá, recebe a triste notícia de que uma bionave está desaparecida; seu capitão e duas cientistas estavam a bordo, pesquisando os efeitos da vida no espaço sobre a mente metaliana. As buscas vão prosseguir talvez para sempre — mas elas nunca serão encontradas.

Você lamenta, mas não podia fazer nada para evitar essa tragédia. Ou será que podia?

12 Quando um grupo daquelas criaturas-inseto aproxima-se em sentido contrário, você se lembra que ainda está usando sua roupa plástica — e não pode tornar-se invisível. Dentes brancos como as estrelas arreganham-se em bocas verticais. As feras atacam.

Você derruba alguns com rajadas de laser. Os corpos ainda se movem quando outros monstros chegam pra substituí-los. Quanto mais você anda, mais criaturas aparecem e mais disparos você faz. Toda a colônia deve estar ciente de sua presença; centenas daquelas criaturas estão convergindo para este túnel.

O projetores de seu braço ficam superaquecidos e desligam-se automaticamente. Por alguns segundos você será obrigado a lutar com os próprios punhos. Seus socos esmagam com facilidade a carapaça das criaturas — mas, para cada ataque que desfere, recebe três outros. Garras espinhosas rasgam seu traje e sua pele. O venenoso vapor d'água da atmosfera penetra em seus ferimentos.

Se os monstros não matarem você, a água o fará. Sua missão termina aqui.

13 Você caminha para fora do cadáver da bionave, contente em abandonar aquela catedral de carniça. Nunca pensou que lamentaria a morte das duas criaturas-inseto, mas agora essa possibilidade existe. Sem elas será difícil localizar seu esconderijo, formigueiro, ou seja lá o que for.

As antenas implantadas nos flancos de seu focinho varrem os arredores com microondas, e os ecos descrevem o que existe ao redor. Sua chance é pequena: se tivesse mais tempo, você poderia vasculhar todo o planeta, metro por metro. Mas o parto prematuro de Venny é um risco — e você deseja que ela esteja em Metalian quando isso acontecer.

Súbito, um eco diferente. Você concentra as microondas naquela direção, e percebe em uma montanha a entrada de uma grande caverna. Pode não ser nada, mas pode ser também a toca das coisas.

É a única pista que você tem. Vá para **5**.

14 Sem a proteção da invisibilidade, não lhe resta muita escolha. Você terá que lutar.

e você foi hipnotizado na sala das luzes, vá para **40**. Se não foi, á para **17**.

15 Optando pela descida, você examina seu equipamento. Não precisa se preocupar com muita coisa: sua forma de vida é esistente ao vácuo, a grandes variações de temperatura e gravitações everas. A ausência quase total de líquidos no organismo traz muitas antagens. De fato, sua única preocupação é com a composição atmosférica. A presença de nuvens indica quantidades significativas de vapor 'água — substância irritante para a pele, e altamente venenosa quando m contato com um ferimento aberto.

Jm traje plástico isolante poderia minimizar os riscos. Mas esse mesmo raje tornaria inútil o controle de refração cutânea, a disciplina que dá aos xploradores metalianos o poder da invisibilidade.

e quiser usar o traje isolante, vá para **24**. Se acha que não ser visto é mais mportante, vá para **39**.

16 Você percebe que este planeta reserva perigos bem maiores que o vapor d'água contido na atmosfera, e resolve livrar-se do traje. \ invisibilidade pode ser mais necessária. Vá para **25**.

17 Luzes intensas piscam na cabeça do dragão-inseto, mas elas não lhe dizem nada. Quando você avança um passo na direção de Reila, os monstros arreganham os dentes de suas bocas verticais e saltam m sua direção.

\ chacina dura horas. Ondas e mais ondas de monstros avançam enquanto ocê os destrói com raios laser. O próprio dragão-inseto cai fulminado or um disparo certeiro, mas isso parece apenas enfurecer ainda mais os oldados. Quando a arma laser fica superaquecida, seus próprios punhos ncarregam-se de despedaçar os inimigos — mas a vantagem numérica ermina prevalecendo. Não demora até que você afunde sob uma massa e corpos insectóides, a poucos metros da metaliana que pretendia salvar.

– Desculpe, gata — você ainda consegue dizer. — Pisei na bola com ocê...

18 Você começa a achar que a escavação do túnel não foi uma idéia das mais prodigiosas, quando um bocado de rocha derretida cai revela uma abertura. Encontrou a toca dos bichos! A Mãe Galáxia está nesmo zelando por você. Vá para **7**.

19 Como seria inevitável, algumas criaturas chegam em sentido contrário. Você consegue usar a refração cutânea para ficar nvisível e espremer-se contra a parede, deixando-as passar sem ser otado. Ainda bem que não está usando o traje! Vá para **7**.

20 Cavando por mais algum tempo, você entende que foi um plano idiota. Apenas desperdiçou tempo precioso. A incubadora Venny deve estar perigosamente próxima de um parto prematuro, e você ão pode esperar mais. Vá para **8**.

21 A presença dos feixes de transporte parece ter chamado a atenção das criaturas. Elas abandonam seus postos de vigilânia e espiam o interior da ponte de comando. Não conseguem enxergar sua orma invisível, apenas constatando que a prisioneira fugiu.

Não mostram nenhuma frustração ou outro tipo de emoção. Luzes ermelhas piscam rapidamente em suas cabeças, e então as criaturas vão mbora com movimentos mecânicos. Será simples segui-las de uma istância segura até seu esconderijo e encontrar Reila. Vá para **5**.

22 O túnel da esquerda leva você a uma câmara menor. Ali as paredes também estão cheias de células, mas desta vez elas não guardam comida. Os compartimentos são ocupados por larvas grandes e gordas, cada uma do tamanho de seu braço.

Se você está usando o traje isolante, vá para **4**. Se não está, vá para **32**.

23 Vá para **8**.

24 Você começa a enfiar-se em uma roupa plástica transparente. Quando estiver na atmosfera, o vácuo dentro dela fará com que fique colada ao corpo como se fosse uma segunda pele. As peças do capacete de plástico denso encaixam-se à volta de sua cabeça. O traje é um recente modelo auto-reparável, resistente à corrosão: qualquer abertura vai fechar-se em frações de segundo, protegendo um eventual ferimento contra a atmosfera venenosa.

Com este traje você não poderá tornar-se invisível, mas pelo menos não terá que preocupar-se com a água. Vá para **36**.

25 À medida que você anda, a bocarra de uma enorme caverna revela-se na base de uma montanha. Criaturas como aquelas que você viu antes circulam pelo local — mas, estranhamente, não usam a caverna maior; entram e saem de vários túneis menores que circulam a abertura principal.

— Reila — você grita, já que não pode ser ouvido pelos monstros-inseto. — Você está aí?

Nenhuma resposta. Pode ser o bloqueio das camadas de rocha, ou ela pode estar inconsciente, ou... não, nisso você prefere nem pensar. Sua única certeza é que ela está lá dentro. Mas por onde entrar?

Pela caverna maior? Vá para **28**.

Por um dos túneis menores? Vá para **37**.

Quem precisa dos túneis dos monstros? Se quiser cavar seu próprio túnel com disparos laser do braço biônico, vá para **2**.

26 Você apenas tem tempo de ativar a refração cutânea. Por pouco não é visto pelas duas gárgulas insectóides.

—Ei, vocês dois! — você testa, visando descobrir se eles ouvem rádio. Como não encontra reação alguma, experimenta esgueirar-se pela porta. As criaturas apenas mexem-se um pouco quando você passa. Aliviado, você penetra no aposento e retorna à forma visível. Vá para **29**.

27 Você espera que sua invisibilidade seja suficiente para penetrar no aposento sem ser notado, agarrar Reila e fugir correndo. Mas descarta essa idéia quando percebe o olhar do dragão-inseto acompanhando seus passos. Ela vê você! Ou então pode intuir sua presença, com faria uma incubadora.

O controle de refração cutânea não vai ajudar. Vá para **14**.

28 Nenhuma daquelas coisas parece circular pela caverna maior, e a ausência de monstros parece-lhe um ótimo motivo para escolher aquele caminho. Quando não há ninguém à vista, você corre e penetra na escuridão cavernosa. Lá dentro a negritude é quase total. Você usa carga mínima de laser para iluminar o braço e prover alguma luz.

Se você está usando o traje plástico isolante, vá para **33**. Se não está, vá para **9**.

29 Dentro do aposento está algo que você jamais esperou ver fora da Cidade Imperial. Uma metaliana. Incubadora.

Você não é perito no assunto, mas a gravidez não parece muito avançada. O volume do ventre mal pode ser notado, ela não deverá expelir o casulo tão cedo. Quando acontecer, ela cairá em sono

profundo, participando da Primeira Vida de seu filho, educando-o em terras de sonhos, até que o desenvolvimento esteja completo e o casulo se abra. Mas isso deve acontecer na Cidade Imperial. Não aqui.
E um parto prematuro pode acontecer quando uma incubadora sofre qualquer tipo de trauma, físico ou psicológico.
— Pela Mãe Galáxia, o que você está fazendo neste lugar?
Ela move-se no chão onde está caída, e olha direto em seu rosto. Mesmo a invisibilidade seria inútil. Dizem que a sensibilidade das incubadoras extrapola sentidos medíocres como a visão.
— Meu... bebê...
— Você e o pequenininho vão ficar numa boa. Quem é você?
— Doutora Venny... engenheira-médica... pesquisávamos os efeitos da vida no espaço sobre a gravidez metaliana... mas nossa nave ficou doente... enlouqueceu... naufragamos aqui...
— E os sujeitos lá fora?
— Vida nativa... são perigosos... inteligentes... não sei como, mas sabem que não posso ser movida em minha condição... aguardam o parto para levar-me e a meu bebê...
— Ninguém vai levar coisa alguma. Voltará comigo. O feixe de transporte de Parsec pode transportá-la sem...
— Não podemos ir ainda... havia outros comigo... capitão Keirst...
Um olhar na direção da poltrona de comando revela um cadáver caído a seus pés. Keirst. Apenas levemente ferido — mas, nesta atmosfera, o mais ligeiro arranhão é suficiente para matar.
— Mais alguém?
— Doutora Reila... outra engenheira-médica... foi levada por eles... mas não sei para onde...
Você ordena a Parsec que projete dois feixes de transporte. O tubo de luz verde desce pelas aberturas no teto, incidindo sobre Venny e o cadáver de Keirst, carregando ambos para o céu. Logo eles encontram-se a bordo da bionave.
E você, atolado em problemas. Precisa encontrar Reila e salvá-la dessas coisas, sejam lá o que forem.
Se você matou os guardas-monstros, escolha um número entre **23**, **38**, **13** e vá para ele. Se passou por eles sem enfrentá-los, vá para **21**.

30

Você está de volta à câmara de estocagem de alimentos.
Se ainda não entrou no túnel da esquerda e quer fazê-lo agora, vá para **22**.
Se ainda não entrou no túnel do meio e quer fazê-lo agora, vá para **6**.
Se ainda não entrou no túnel da direita e quer fazê-lo agora, vá para **35**.
Se quiser usar os túneis que levam para fora e abandonar a busca, vá para **8**.

31

Vá para **20**.

32

Apesar de sua invisibilidade, as larvas agitam-se quando você entra. Olhando para baixo, você percebe que está pisando em uma membrana sensível ao toque.
Você se vira para sair, só para descobrir uma grade espinhosa bloqueando a passagem. Quando ergue o braço para destruí-la, sente pontadas de dor lancinante atravessando seu corpo. Cai em espasmos.
Quando consegue olhar, descobre que a dor foi provocada pelas larvas — ou melhor, por seus disparos de ácido concentrado. São centenas, você não é capaz de destruir todas. Só consegue gritar enquanto os vermezinhos famintos tentam devorá-lo; seu único conforto é a dor de barriga que uma refeição de carne metálica certamente causará!

33

Depois de algum tempo avançando pelo túnel, você acha estranho como o solo é macio. Qualquer coisa viscosa goteja do teto e transforma o chão em um pântano pegajoso.
Seu olhar recai casual sobre o próprio braço — e a visão gelaria seu sangue se você tivesse algum: buracos estão se abrindo no traje isolante, fechando-se logo em seguida, graças à ação regeneradora do tecido auto-reparador. O que estaria causando isso? Seria...?
Sim! Você não está em uma caverna, e sim no tubo digestivo de alguma monstruosa forma de vida. O líquido que cai sobre você é suco gástrico, forte o suficiente para dissolver até mesmo sua carne biometálica. O traje resistiu até agora, mas não vai durar para sempre.
Você consegue correr para fora da caverna. Foi salvo pelo traje isolante, mas o banho de ácido clorídrico foi demais para ele: está destruído.
Se quiser tentar agora um dos túneis menores, vá para **37**. Se quiser cavar seu próprio túnel com rajadas laser, vá para **2**.

34

Você pede ao computador de bordo uma análise planetária. É demorado e chato, mas pelo menos você saberá onde está pisando — coisa que poderia ter salvo você de um bocado de encrencas antes, se tivesse sido mais precavido. Sua impetuosidade custou-lhe muitas semanas em centros de engenharia médica, regenerando pedaços perdidos... mas que foi divertido, isso foi!
O resultado da análise surge na tela. A composição do planeta é basicamente de silicatos (rocha e areia, em língua de gente). Quase nenhum metal. Tais mundos não apresentam chances de existência de vida biometálica, portanto não interessam ao Império. Os metalianos não encontrarão semelhantes neste lugar.
Trentor-1 é absolutamente igual a milhares de outros mundos catalogados. Se quiser sair de órbita e seguir para Trentor-2, o próximo planeta do sistema, vá para **11**.
Se quiser descer até a superfície assim mesmo, vá para **15**.

35

O túnel da direita conduz a um estranho aposento. O teto lustroso pisca com milhares de luzes vermelhas, emitidas em feixes finos, como lasers. E são lasers, mas em uma potência baixa demais para provocar danos. Você não consegue deduzir sua utilidade até notar a presença de algumas criaturas operárias na câmara; as luzes em suas cabeças piscam da mesma maneira.
Todo esse pisca-pisca está deixando você tonto. Tenta sair, mas tropeça e cai. O bombardeio escarlate prossegue impiedoso, fanzendo com que você perceba um forte poder hipnótico nas luzes antes de perder os sentidos...
Você desperta sentindo a cabeça rodar. Algo está diferente. Idéias absurdas dançam em sua mente, imagens alienígenas assombram seu cérebro. Surge um nome que você não consegue pronunciar. É o nome daquela raça . Tikktit... Tiktitt... algo assim.
Pelo visto, os insectóides usam mesmo laser biológico como forma de comunicação. Esta sala destina-se ao aprendizado do idioma luminoso dos tik-sei-lá-o-quê. Tendo recebido parte do ensinamento, talvez você seja capaz de comunicar-se com eles. Vá para **30**.

36

Sua bionave projeta na direção do planeta um feixe de transporte, um raio de luz sólida e esverdeada com propriedades misteriosas; no interior do tubo, você percorre milhares de quilômetros em poucos segundos — sem sentir nenhuma aceleração ou inércia.
O feixe recolhe-se, deixando você na superfície de Trentor-1. A paisagem à volta é desoladora, com planícies poeirentas e montanhas de rocha nua, tudo coberto com pesadas nuvens cinzentas. Bem diferente de Metalian.
Não parece haver aqui nenhuma forma de vida, de qualquer tipo.
— Tem alguém aí? — você pergunta, por brincadeira. Sabe que não receberá resposta; metalianos não se comunicam por som, mas por rádio.
E certamente não há metalianos neste...
— S-socorro...

Seus olhos verde-cobre arregalam-se. Ouviu mesmo uma voz metaliana? Feminina?

— Quem disse isso? Quem está aí?

— Socorro... ajude... por favor...

A voz prossegue chorando pedidos de ajuda. Você olha à volta. Ao longe, muito longe, vê algo nas montanhas que parece ser o foco da transmissão. Você corre naquela direção, quando uma estrutura começa a tomar forma no horizonte, um calafrio gelado esperneia em seu ventre; é uma carcaça metálica discóide, com centenas de metros de diâmetro.

O cadáver de uma bionave. Poderia ser apenas um indivíduo desgarrado de alguma manada selvagem, mas você logo abandona essa esperança. Se uma metaliana está gritando, aquela só pode ser uma das bionaves da Frota. Que estaria fazendo aqui?

Você entra nos destroços. Com todo o seu tamanho e resistência, a pobre criatura deve ter levado semanas para morrer. Suas entranhas corroídas são um templo de pesadelos. Você gostaria de estar longe daqui, mas não pode ignorar os lamentos da metaliana. Logo aproxima-se do compartimento onde ela deve estar... e encontra uma grande surpresa.

Duas das criaturas mais feias que você já viu.

São difíceis de descrever. O corpo é quase humanóide. A cabeça lembra vagamente a dos metalianos. Eles são azuis-acinzentados, de uma tonalidade escura. Não têm couro ou pele: parecem revestidos de areia, presa ao corpo, formando uma forte carapaça. A boca é vertical, com dentes longos e muito brancos. Têm pinças espinhosas em vez de mãos. Eles prostram-se nos lados da porta como gárgulas, as longas caudas com ferrões enroladas junto ao corpo. Estão imóveis, bem camuflados nos destroços: por pouco você não deixa de notá-los.

Se você está usando traje isolante, vá para **3**. Caso contrário, vá para **26**.

37 Você evita a abertura maior. Estuda por algum tempo como as coisas-inseto percorrem os túneis. Quando acha seguro, aproxima-se de uma das passagens e entra. Uma suave luminescência é irradiada das paredes, provendo iluminação suficiente.

Se você ainda está usando o traje isolante, vá para **12**. Caso contrário, vá para **19**.

38 Vá para **8**.

39 Ainda na Academia de Exploração Espacial, você recebeu treinamento para dominar o controle de refração cutânea; através de concentração, pode mudar o índice de refração de sua pele e realizar a torção seletiva da luz — tornando-se invisível. Um talento muito útil para um explorador espacial.

Você opta por não abrir mão dessa vantagem, e resolve descer tendo como proteção apenas a pele prateada que a Mãe Galáxia lhe deu. Vá para **36**.

40 Quando você se prepara para uma luta que não pode vencer, luzes pulsam na cabeça do dragão-inseto — e assumem um significado espantosamente claro. A sessão de hipnose na sala piscante preparou seu cérebro para receber aquelas seqüências luminosas, você entende "tikktitês". A comunicação por luzes é quase uma forma de telepatia, transmitindo mensagens diretamente para o cérebro através do nervo ótico.

— Quem é você, intruso? Ameace minha família, e receberá uma morte horrível nas garras de meus soldados.

Você deseja responder, mas como? Uma literal idéia luminosa vem à sua cabeça: ora, eles se comunicam por biolaser, e você TEM um biolaser! Você ergue o braço e faz com que pisque, as fibras óticas levando luz coerente até os nós de seus três dedos.

— Capitão Daion Dairax, madame — você diz. *— Comandante da bionave simples Parsec, Frota Exploratória do Império Metaliano, e todo esse blá-blá-blá. Vim buscar minha irmãzinha aqui, seqüestrada por seus soldados.*

— Não culpe meus filhos. Eles não seqüestraram a fêmea de prata. Apenas encontraram algo que não entenderam, e trouxeram até mim. Eles a resgataram das entranhas da fortaleza metálica que veio do céu. A outra estava sendo mantida sob guarda até que sua gravidez findasse.

— Ah, qualé? Seus filhinhos teriam me feito em trocentos pedaços se tivessem chance.

— E com razão. Você raptou alguém cuja proteção havia sido ordenada por mim. Você invadiu nossa colônia. Não tentou comunicar-se. Nas circunstâncias, as mentes deles reagiram da melhor forma que foram capazes.

Aquilo seria verdade? Os tais tikktit seriam civilizados, apesar de predadores? Se não eram, ao menos a rainha deles?

Será que, como de costume, você deu outra tremenda mancada?

— Não vai impedir que eu leve... hã... a fêmea de prata?

— Ela não é presa. Não é tikktit. O lugar dela é entre os seus, e não aqui.

Você recolhe Reila da piscina de gel — que parece ser uma espécie de sedativo psíquico, com um efeito repousante em quem fica imerso nele. Não sabe onde enfiar a cara; você deixou-se influenciar pela apreensão natural da incubadora Venny, vendo monstros onde eles não existiam.

— Hã... desculpe qualquer coisa, tá bem? — você tem a cara-de-pau de dizer.

— Também peço desculpas. Meus filhos não foram abençoados com a dádiva da inteligência, como você e eu. Nada disso teria acontecido se eles soubessem pensar. São apenas animais sem minha orientação, e a condição deles me magoa.

— Não será assim para sempre. Seus filhos vão mudar. Vão evoluir.

— Por que diz isso? — pisca a rainha-mãe tikktit, surpresa.

— Ah, nós também éramos assim no passado. Não sabíamos pensar, apenas cumpríamos ordens de nossa Imperatriz. E vocês duas são um bocado parecidas.

Você sente uma ponta de remorso pela comparação de sua lindíssima Matriarca com aquela dragoa-inseto. Mas depois descobre que valeu a pena; as luzes da rainha-mãe tikktit cintilam satisfeitas.

— Você deu-me esperança, Daion Dairax. Esperança de que meus filhos transcendam a simples obediência, e recebam a dádiva do pensamento individual. É o presente mais valioso que eu poderia receber.

— Fique tranqüila, madame. Quando seus filhos ficarem mais espertos, quando pintar uma civilização tikktit, você terá a chance de retribuir o presente. Agora, licencinha...

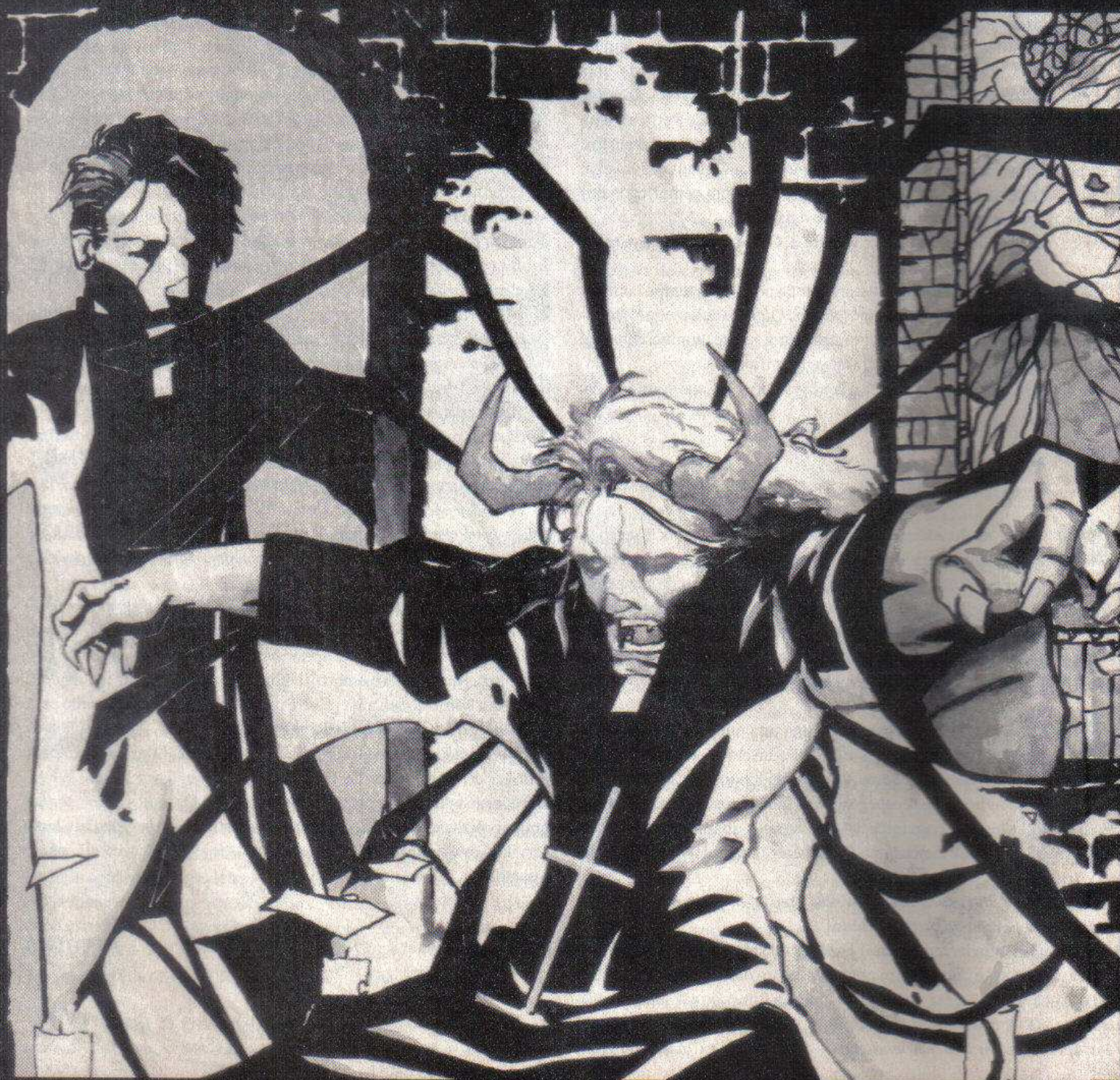
Você joga Reila sobre o ombro, lembrando-se que há uma incubadora nervosa a bordo de sua nave. Corre para fora da caverna torcendo para não topar com nenhum soldado tikktit "desavisado". Alcançando o ar livre, chama Parsec e pede um feixe de transporte. Logo está a muitos milhões de quilômetros de Trentor-1.

É... apesar de tudo, as coisas terminaram bem. Os tikktit vão se tornar uma civilização muito semelhante à metaliana, com cidadãos leais servindo sua rainha. Nada mau para um "tolo irresponsável", não é mesmo?

PALADINO

O SEGREDO DO MOSTEIRO

Demônios, monges, assassinatos.
O horror na época da Inquisição no mundo deARKANUN

Ilustrações Evandro Gregorio

sta aventura-solo dá a vocês um gostinho do mundo de ARKANUN, RPG de horror medieval da Trama. Você irá interpretar um jovem acólito hamado Johnattan Stephens, que preparou-se para abraçar o sacerdócio esde a morte de sua mãe, em 1412. Após dez longos anos de espera até maioridade, até que a igreja necessitasse de novos recrutas, até você entir o chamado divino.
omo seu pai conhecia algumas pessoas importantes dentro do clero, foi elativamente fácil colocá-lo para dentro. Durante três anos você estudou s bases da religião e do sacerdócio, aprofundando-se em conhecimentos omo a leitura, a escrita, e o aprendizado das escrituras sagradas. Seus sforços não deixaram de ser notados pelos outros padres, e em pouco empo você foi nomeado delegado de sua província.
gora, menos de um mês após receber o cargo, você e alguns de seus olegas receberam uma missão: deveriam ir para um mosteiro perto dos lpes suíços, a Abadia de São Ruterford. O motivo? Estranhos relatos e um padre viajante a respeito de uma criatura alada que teria sido vista obrevoando a abadia...
ra uma boa chance, contudo, de aprofundar-se ainda mais em seus studos sobre o sobrenatural; com as escrituras guardadas naquela badia, datadas de séculos atrás. Durante vários dias, seu acólito Heitor companhou-o até as bases da montanha de Aspen. O clima estava muito im, uma tempestade de neve se aproximava rapidamente. Sua fé estava uase cedendo quando finalmente encontraram as enormes portas do osteiro de São Ruterford, com a pequena vila de Hampsem a seus pés. ssim que você avista o mosteiro, um arrepio percorre suas costas. eitor parece estar muito assustado também.
e você aceita este desafio, siga as instruções e comece lendo o trecho **1**.

1

O mosteiro é frio, úmido e escuro, clima agravado pelo frio intenso do inverno alpino. Os monges andam com pesadas upas feitas com sacos de estopa, botas e alguns com luvas de pele de rdeiro. O chefe do mosteiro é um velho padre chamado Malcolm, que convida a entrar.
- Bem-vindos, irmãos. Esta casa de Deus também é vossa morada!
ocês entram e se instalam em algumas dependências para hóspedes, dicadas pelo próprio Malcolm. Com ele estão Harold e Julian, dois tros padres, tão jovens quanto você. Harold é alto, loiro, com o rosto berto de espinhas. Julian é baixinho e gordo, com uma pequena cicatriz bochecha. As mãos de ambos estão sujas de terra e neve, que eles não preocuparam em limpar.
O jantar será servido dentro de minutos. Sintam-se à vontade para dar pelo mosteiro. Após o jantar, eu mesmo os conduzirei a um passeio las dependências desta casa de Deus.
- Obrigado — você diz.
eitor parece muito nervoso, até mais do que de costume. Assim que alcolm sai do quarto de hóspedes, ele arruma suas coisas apressado; rece que vai partir.
Não fico neste lugar nem mais um instante — ele resmunga, mais para próprio que para você.
você pretende deixá-lo ir, vá para **20**.
quer perguntar qual é o problema dele, vá para **32**.

2

Vá para **40**.

3

Mesmo morrendo de medo, você decide ir dormir assim mesmo. Sua cama fica junto a uma das paredes do enorme quarto. A cama zia de Heitor fica na extremidade oposta. Você se pergunta o que teria ontecido com ele.
tá mesmo muito frio. Você se enfia sob três cobertores e, segurando crucifixo de ouro com ambas as mãos, começa a rezar...
pois de algum tempo você se acostuma com o barulho do vento ssando através de uma fresta na janela, e as sombras projetadas pelas vores em seu quarto. Seus olhos se tornam mais e mais pesados. Em um lugar, um relógio bate duas horas da manhã. Você está tão cansado e não tem certeza se está dormindo ou acordado.
Súbito, seu quarto é levemente iluminado pela presença de uma figura fantasmagórica, flutuando próxima à sua cama.
— Heitor?!
Seu amigo, ou o que sobrou dele, flutua semitransparente no centro do quarto. De seu rosto dilacerado escorre sangue que se dissolve no ar antes de atingir o chão. Você segura seu crucifixo com força e pede ajuda a Deus para enfrentar aquilo.
— Nada tema, meu amigo — diz ele, com voz sobrenatural. — Estou morto, não há nada que você possa fazer por mim. Se não sair do mosteiro imediatamente, em breve você também estará.
Você estica a mão para tocar seu amigo. Quando está quase tocando-o, acorda com a respiração ofegante. Sua muito, apesar do frio. Um sonho... ou um aviso? Nervoso demais para dormir, você decide que é hora de examinar melhor este lugar. Vá para **28**.

4

Apesar de tudo, você deve fazer as investigações sobre os rumores. O clima está mais ameno, apesar da neve que cai sobre o povoado de Hampsem. O corpo de seu amigo Heitor será enterrado agora de manhã, pelos monges.
Se você acha que deve iniciar uma grande investigação, convocando outros padres para vasculhar a vila e o mosteiro, vá para **24**.
Se você acha que não há necessidade de investigar, vá para **35**.

5

Após alguns minutos que parecem uma eternidade, alguém bate à sua porta. Com um esforço sobre-humano, você se ergue da cama e caminha lentamente até a porta. Malcolm está lá para conduzi-lo até a sala de jantar.
— Fizeram boa viagem?
— Sim senhor, mas estamos completamente esgotados. Boa comida e uma cama quente é tudo que precisamos no momento.
Malcolm sorri. Há alguma coisa suspeita em seu sorriso, mas você não consegue descobrir o que é. Caminham sob a luz de velas por corredores sujos e arruinados. *Os monges deveriam ser mais ordeiros*, pensa você. O cheiro agradável de comida invade suas narinas. Malcolm se aproxima da mesa onde estão outros quatorze monges. Prepara uma cadeira para você e, antes de puxar outra cadeira para si mesmo, pergunta onde está o outro acólito:
Se você quer dizer a verdade, vá para **37**.
Se pretende inventar uma desculpa, vá para **23**.

6

Você decide ir até a sala de jantar. Mesmo porque a sala é o único lugar iluminado no mosteiro, e você não gostaria de ficar carregando uma chamativa vela.
Descendo as escadas lentamente, você se depara com a sala de jantar vazia. Somente a mesa e cadeiras. Ao lado, na cozinha, pode ouvir barulho de talheres sendo lavados e pratos sendo arrumados. Pelas sombras na parede, parece ser apenas um monge.
Se você quer entrar e conversar com ele, vá para **14**.
Se você acha que não deve falar com ele e voltar para a escada, vá para **9**.

7

Você tenta ler, mas não consegue; apesar da semelhança com o latim, o idioma utilizado usa palavras cujo significado lhe escapa. Um pequeno trecho diz:
Et So, dai thy Lord Sat et Kurse upon Thee uS, Banime et tis plane. Un, DAEMON, Ar thee Damneen kondemnet.
É, sem dúvida, um livro estranho. Você o deixa sobre a mesa.
Se você pretende investigar a passagem iluminada, vá para **33**.
Se você acha melhor deixar para amanhã, vá para **19**.

8

— Um momento, senhor — você brada, em defesa do amigo. — Não pode acusar Heitor assim, sem mais nem menos. Além do mais, há algo realmente invulgar por aqui.
— Mesmo? — pergunta Malcom, afastando-se ligeiramente. — E o que seria?
— Não estou certo, mas o fato é que também não me sinto bem.

— Está apenas cansado com a viagem. Apenas isso, irmão.
Malcolm olha diretamente em seus olhos, esperando sua reação. Você engole em seco. Terá sido uma indireta? Você sente todos os ossos do corpo se transformarem em gelo quando Malcolm pergunta:
— Também está assustado com este lugar?
Você está, isso é certo, mas dirá isso a eles? Se sim, vá para **26**. Se não, vá para **12**.

9 Você volta para as escadas. Melhor deixar a cozinha em paz; não há nada mais a fazer lá, e você não está com fome. Você engole em seco e sobe o primeiro lance de escadas.
Se você pretende voltar a dormir e deixar as investigações para amanhã, vá para **16**.
Se vai investigar a biblioteca, vá para **22**.
Se quer ir até os aposentos dos padres, vá para **38**.

10 Depois de alguns dias de viagem, você volta para sua igreja. Não há nenhum lugar melhor do que seu lar, mas, após suas novas experiências, você entra em seus aposentos assustado. A igreja agora parece assustadora. Por que eles construíram os tetos tão altos? Nunca conseguimos ver o que está acontecendo sobre nossas cabeças.
Depois de sua chegada, é hora de prestar depoimento sobre suas investigações. Você entra em uma sala fechada, com uma cadeira e tochas. Seis Inquisidores estão sentados à sua frente, esperando por suas repostas.
— E então, Johnattan? Como foram as investigações?
Você faz uma pausa para pensar. Se contar tudo o que viu, eles poderiam ajudá-lo a livrar-se da tatuagem demoníaca. Poderiam atacar o mosteiro e destruir o demônio Malcolm. Você seria um herói entre os Inquisidores. Ou seria torturado e morto, por associar-se com demônios!
Se você decide contar toda a verdade, vá para **27**.
Se quer contar sobre os fatos sobrenaturais, mas omitir as partes sobre Malcolm, vá para **31**.
Se pretende inventar uma história inofensiva, vá para **2**.

11 Você volta para seu quarto pensando nas coisas que aquele demônio lhe disse. Seria verdade? Ou outra artimanha de Satã para perverter e corromper os fiéis servos de Deus. O pentagrama ainda estava em seu peito, como um segredo. Como convencer seus amigos Inquisidores de que você mesmo não é um adorador de demônios?
É claro que eles acreditariam em você se contasse toda a história... ou não. Você mesmo viu pessoas que negaram seu envolvimento com demônios até o fim, e ainda assim foram queimadas vivas. Os Inquisidores não tiveram nenhum tipo de piedade, nem acreditaram nas histórias daqueles feiticeiros.
Bem, com você seria diferente. Afinal, é um padre. Não é?
Vá para **16**.

12 *Vi depois, na mão direita daquele que estava sentado no trono, um livro escrito por dentro e por fora, e selado com sete selos. Vi, então, um anjo poderoso, proclamando em alta voz: "Quem é digno de abrir este livro, rompendo estes selos?" Mas ninguém na terra ou sob a terra era capaz de abrir ou ler o livro.*
Apocalipse 4-5

13 Você decide ficar quieto. Heitor já arrumou bastante confusão sozinho, e se não conservar o silêncio, você pode se encrencar também. Malcolm parece preocupado.
— Precisamos encontrar nosso irmão Heitor antes que a tempestade o encontre. Ele não vai durar muito tempo lá fora. Julian, Kevin, vistam roupas para enfrentar o frio e procurem por ele.
— Sim, senhor.
— Estas montanhas são muito perigosas quando a noite chega — diz Malcolm a você. — Como se as lendas não bastassem... você nunca escutou nenhuma das lendas a respeito desta região?
Vá para **18**.

14 — Hã... boa noite — você diz. Para sua surpresa, o monge que arruma os pratos não é outro senão o velho louco. Ele se assusta com sua chegada.
— Filho, você quase me mata de susto. Pensei que fossem os espíritos.
Se você pretende conversar com ele, vá para **29**.
Se prefere dar uma desculpa para ir embora e continuar investigando, vá para **9**.

15 A chuva com trovões que cai sobre o mosteiro convence você a deixar este lugar. Certamente há alguma coisa muito estranha aqui. As paredes, as sombras, os monges... Todos parecem estar escondendo alguma coisa, principalmente Malcolm. Se você conseguir chegar até a vila maior, poderia pedir ajuda à guarda real e voltar para investigar melhor este lugar tão suspeito.
— Sim... penso que é melhor ir embora.
Você abre a porta que dá para o pátio. Ninguém à vista, nenhum padre, nenhum vigia. Somente uma gárgula observando vocês do alto de uma torre. Como uma vulgar estátua de pedra pode parecer tão assustadora? Você se precipita pela noite, até os portões do mosteiro. Em silêncio, abre a porta lateral e ruma na direção da vila de Hampsem. A nevasca é forte, mas isso não vai impedi-lo de fugir do mosteiro.
A noite está muito escura. Escura demais, até para uma noite comum. Enquanto caminha, você tem a impressão de ouvir gritos muito fracos, quase como sussurros carregados pelo vento frio. Em pânico, você dispara correndo para a vila, mas logo tropeça em algo e cai.
Um farfalhar de asas soa sobre sua cabeça. Contra a escuridão, mal consegue ver um enorme morcego avermelhado que se abate sobre você. Tenta gritar, mas nenhum som sai de sua garganta...
Fim da linha, amigo.

16 Você volta para sua cama e tenta dormir, apesar de tudo o que aconteceu. Com o tempo, o sono acaba chegando.
Você desperta pela manhã, com o badalar dos sinos. Depois de recobrar-se dos acontecimentos da noite, você se dirige ao refeitório para o café da manhã. Todos os padres estão lá, com olhares suspeitos e tristes.
— Bom dia, Malcolm — você diz.
— Tenho más notícias, filho. Seu amigo foi encontrado hoje de manhã. Estava morto. Acho que ele tentou ir até a floresta durante a noite, mas foi atacado por lobos e morreu. Sinto muito.
Vá para **4**.

17 Você segue a luz por alguns corredores, até chegar a uma pequena sala sobre um vão de escadas. Não consegue perceber quem está segurando a vela. Com muito cuidado, você entra em uma sala escondida por teias de aranha e uma pesada cortina. Está vazia, exceto por uma mesa onde há um grande livro aberto. Você nunca seria capaz de encontrar este lugar sozinho.
Um instante fugaz. Por um momento, você acredita ter visto a forma fantasmagórica de seu amigo Heitor, segurando uma lanterna nas mãos. A figura translúcida sorri para você, mas uma rajada de vento apaga a lanterna — e, com ela, a forma de seu amigo.
Nada. Somente a luz da lua ilumina esta a agora. Nem velas, nem ninguém. Você procura por uma fonte de iluminação, mas não acha nada. Consegue perceber, contudo, uma fresta de luz entre as pedras de uma das paredes. Será uma passagem secreta?
Se você pretende ler o livro, vá para **7**.
Se quer esquecer o livro e examinar a passagem descoberta, vá para **33**.
Se acha melhor sair daí sem mexer em nada, vá para **19**.

18 Sim, as lendas sobre esta região. Antes que a igreja chegasse, tribos bárbaras dominavam o lugar. As pessoas da vila diziam que muitos bárbaros eram adoradores de demônios e praticantes de magia negra, e que amaldiçoaram com runas e rituais macabros o solo onde o mosteiro foi construído. Dizem que as sombras têm vida, e que as almas dos hereges purificados vão se erguer contra nós e todos que os destruíram.

Nessas alturas você já está quase suando frio; enquanto vinha para a sala de jantar, teve a impressão de que as sombras no corredor se moviam. Pensou ser apenas o vento agitando as chamas das tochas, mas agora... Malcolm toma outra taça de vinho.

— Todos nós ficamos impressionados com essas histórias, mas posso lhe assegurar que ninguém aqui nunca viu nenhum fantasma ou assombração.

— Eu vi!

Quase todos os monges se voltam na direção da voz rouca que vem do fundo da sala. Lá está um senhor de idade, com escassos cabelos brancos, e quase nenhum dente. Parece cego, também.

Os monges retomam a conversa, ignorando o ancião.

— Não acredite no velho Stan, filho. Ficou quase cego quando comeu ervas venenosas por acidente, e sofre alucinações ocasionais. Mal consegue raciocinar. Mas é um bom homem, e tomamos conta dele. Pobre homem. Que Deus tenha piedade dele.

Vá para **34.**

19

Você volta para o corredor. Não pretende passar a noite vagando pelos corredores mal-assombrados de uma biblioteca. Melhor deixar isso para amanhã.

Se você pretende ir até o andar dos quartos dos padres, vá para **38**.
Se você pretende dormir e deixar as investigações para amanhã, vá para **16**.

20

Oh, bem, não é mesmo problema seu. Heitor sempre foi meio esquisito mesmo. Abandonar sua carreira aqui, desse jeito! Isso acontece, alguns cedem aos temores e superstições. E daí se as tochas pareciam estranhas, se as sombras moviam-se de forma peculiar? Do jeito que vocês estavam cansados, não era de admirar que vissem coisas. Heitor arruma sua pequena trouxa de roupa e sai sorrateiro pela porta.

Boa sorte, pensa você.
Despreocupado, você termina de arrumar suas coisas e preparar sua cama. Malcolm irá chamá-lo em minutos, e você poderá saborear a comida do Mosteiro. Depois de quatorze horas sobre um cavalo, qualquer coisa seria uma refeição magnífica. Você se deita na cama e espera ser chamado.
Vá para **5**.

21

Durante dias que pareceram anos, você é torturado para que explique a cicatriz em forma de pentagrama invertido. Nunca experimentou tanta dor, mas não é capaz de falar nada sobre Malcolm. Mesmo com todos os ossos do corpo quebrados, você não disse nada.
— Onde estão eles? Quem está escondido no Monastério?
Você é torturado de tantas maneiras que nem se lembra mais de como tudo começou. Os Inquisidores julgam que você é resistente demais, e aumentam a punição, levando-o perto da morte. Eles são habilidosos, sabem provocar dores cruciantes sem matar... mas, em certo momento, eles cometeram um erro e quase ultrapassaram o limite de sua tolerância.
Você acredita que morreu. Mesmo depois que seus olhos foram arrancados, você vê diante de si uma imagem de luz. Um homem com asas. Um anjo. Sim, você está morto e veio para o céu.
Ou não?
— Não adianta — diz o anjo. — Não conseguiremos arrancar a verdade desse infeliz. A marca do ritual é muito poderosa.
São as últimas palavras que você ouve antes de ter a cabeça decepada por um machado...

22

Você abre vagarosamente a porta que leva à biblioteca, e penetra entre as estantes ameaçadoras. Começa a examinar as lombadas dos livros, assustando-se com os títulos. Alguns são obras que jamais deveriam estar em um local sagrado!
Quando criança ouviu lendas sobre pessoas perdidas nestas catacumbas literárias. Não se sabe por quê, mas quase todas as grandes bibliotecas são construídas como verdadeiros labirintos; relatos de pessoas perdidas durante dias, ou mesmo semanas, não são raros. No fundo do corredor você pode avistar uma leve luminescência, como a de uma vela, vindo de uma das salas.
Se você não pretende ficar perdido na biblioteca, vá para **19**.
Se quer arriscar, vá para **17**.

23

— Heitor? — você pergunta, fingindo surpresa. — Julguei que já estivesse aqui. Estará perambulando pelo castelo?
— Espero que não — diz Malcolm. — Este lugar é enorme e, em algumas partes, parece um labirinto. Tem certeza de que ele não está no quarto?
— Plenamente. Acho que ele saiu pouco antes de você chegar.
— Humm — resmunga Malcolm, coçando o cavanhaque. — Será que ele deixou o mosteiro? Com este frio? Por que motivo teria ele feito isto? Johnattan, meu filho, você acha que Heitor poderia ter saído do mosteiro?
Se você responde que sim, vá para **25**.
Se responde que não, vá para **39**.

24

Você decide investigar cada canto do mosteiro, desde os quartos dos padres à biblioteca, mas desta vez acompanhado por pelo menos dois monges. Você fica no monastério durante quase uma semana sem encontrar nada.
Pesadelos hediondos assolam o seu sono. Pesadelos no qual uma imagem demoníaca do irmão Malcolm, com garras e chifres, risca um pentagrama invertido em seu peito, resmungando alguns cânticos. Ele diz que assim você não atrapalhará seus planos. Ao acordar, a cicatriz macabra continua em seu peito.
Por alguma razão, você nunca consegue perguntar ou afirmar nada sobre Malcolm. Durante as investigações duas pessoas foram encontradas mortas na vila, mas não havia nenhuma pista. No final da semana, os Inquisidores capturaram um viajante que carregava objetos demoníacos, como cartas de Tarot e runas; o herege foi queimado vivo como feiticeiro.
Após mais alguns dias de busca infrutífera, você retorna à sua cidade.
Vá para **10**.

25 — Bem, talvez ele tenha saído do mosteiro. Quem sabe, foi até onde está seu cavalo para buscar algo que esqueceu.
Neste instante, um outro monge mais baixo e magro se aproxima de Malcolm e sussurra algo em seu ouvido. O olhar de Malcolm não se altera, e ele responde:
— Sim, é claro que deve.
Em seguida, devolve sua atenção para você:
— Nossos irmãos vão procurar por seu amigo. É muito perigoso passear por estas regiões, e mesmo em determinadas partes deste mosteiro a noite é assustadora. Você ouviu falar das lendas, certamente.
Vá para **18**.

26 "Sim! Também estou assustado! Que Deus me perdoe, mas a atmosfera desta abadia faz desgraças com meus nervos!"
Malcolm sorri, e toma novo gole de vinho. Outro raio corta os céus, quase fazendo com que você seja traído por seus intestinos.
— Não se preocupe, filho. Todos sentem arrepios nas primeiras noites. Nunca contaram sobre as lendas a respeito deste lugar, lá de onde você veio?
Vá para **18**.

27 Você decide contar tudo. Afinal, não se pode confiar em um demônio; Malcolm deve ser caçado e destruído, custe o que custar.
Os Inquisidores ouvem sua história com atenção. Ficam bastante impressionados a princípio, e cumprimentam você pelo ótimo desempenho. Tudo vai bem até que eles perguntam sobre Malcolm, o chefe do mosteiro. Ele também está envolvido?
Você tenta responder sobre Malcolm, mas... não consegue. Sempre que procura falar, suas palavras misteriosamente tomam outro rumo. O que está acontecendo? É como se alguma magia o impedisse de falar. A tatuagem maligna teria alguma relação com isso? Seria algum ritual profano?
Os Inquisidores consideram muito estranha sua recusa em falar sobre Malcolm. A admiração inicial transforma-se em suspeita. Você é levado à sala de torturas, para que seja devidamente incitado a dizer a verdade.
Vá para **21**.

28 Você está meio morto de medo, mas ainda assim sabe que sua missão sagrada vem em primeiro lugar. Coloca suas botas, veste sua roupa de couro e pendura seu punhal na cintura. Enfia as roupas de dormir sobre as suas; caso seja visto, pode dizer que procurava água ou coisa assim.
Vá para **36**.

29 Um bom momento para perguntar a ele sobre os tais fantasmas. Quem sabe, até sobre o sonho que teve. Será que o velho é mesmo...
— Louco? Não, eu não sou louco. Apenas sei de coisas que a maioria das pessoas não deveria saber.
Ele leu seus pensamentos! Que espécie de lugar é este? Sua mão instintivamente se aproxima do punhal.
— Não se preocupe, meu filho. Eu não vou fazer-lhe nenhum mal. Sente-se
Você se senta ao seu lado, relutante, enquanto ele volta a falar.
— Estou muito velho, e já vi muitas coisas. Você ainda é jovem, e tem muito pela frente. Deve aprender que as coisas nem sempre são o que parecem ser. Principalmente quando tratamos de religião. Eu já estava indo para meus aposentos. Você deveria fazer o mesmo. Boa noite, meu filho.
O velho se dirige para fora do mosteiro, na direção de uma choupana próxima. Antes de sair, contudo, ele vira-se e diz:
— Ah, e sinto muito. Encontraram seu amigo. Morto. Ele tentou atravessar a floresta e provavelmente algum animal selvagem o pegou. Sinto muito.
Vá para **9**.

30 O ocupante do quarto reage assustado quando você entra, como se fosse pêgo de surpresa. É Malcolm, o chefe do mosteiro — ou, pelo menos, se parece com ele à primeira vista. Um olhar mais atento revela que a criatura nem ao menos é humana: vestindo as roupas de Malcolm está um hediondo ser de pele avermelhada e escamosa, repleta de espinhos. Ostenta na cabeça um par de chifres longos e recurvados. Asas longas e membranosas achavam-se dobradas sobre suas costas. Suas mãos pareciam garras reptilianas, segurando um amuleto com uma jóia esverdeada do tamanho de um punho.
No chão do quarto, riscado com cera, pó de prata e sangue, um pentagrama com três velas acesas em cada ponta. No centro do pentagrama, uma tijela de barro contendo o que parece ser um coração humano.
— O que você está fazendo aqui, Johnattan?
A voz é de Malcolm!
Você faz menção de fugir, mas os músculos de suas pernas não respondem. Tenta gritar, mas o som não deixa sua garganta. Fica parado lá, olhando para o demônio. Malcolm aproxima-se, a luz dos relâmpagos faiscando em suas escamas.
— Johnattan, Johnattan... você não deveria ter vindo até aqui.
— Que... quem... o que é você?
— Meu nome é Scattlyus.
— Você é um demônio?
— Sim e não. Nasci em Arkanun, em 205 a.C. Agora sou Malcolm, mas antes disso fui Lucien, George, Cristian e Gregor. Sou um feiticeiro da ordem perdida de Luvithy, de Infernun.
— E o que você está fazendo aqui, na igreja?
— Quando tinha 500 anos de idade, encontrei uma forma de visitar seu mundo. Através de uma fonte mística e círculos ritualísticos, consegui atravessar a barreira entre nossas dimensões. Apenas tarde demais descobri que não poderia voltar, ficando preso aqui. Neste mundo maldito meus poderes são muito grandes, mas minha raça é perseguida sem piedade em nome de uma guerra santa, que serve para encobrir os verdadeiros motivos deste conflito.
— E os outros padres ?
— Não sabem de nada. Os que sabem não falam. Lamento que tenha visto minha forma natural, mas também não poderá contar a ninguém sobre mim.
Malcolm risca seu peito com a garra do indicador, sem que você consiga mover-se. Ele desenha um pequeno pentagrama invertido e recita alguns versos. A figura queima em sua pele, fixando-se como uma cicatriz macabra.
— Você está livre para ir, e para investigar o que quiser. Os rumores sobre criaturas aladas nada mais são do que boatos sobre outro de minha espécie, que deve estar por aqui, assustado demais para aparecer. Eu estou tentando localizá-lo para tentar explicar a ele a situação, antes que seja caçado. Ou pior, antes que desperte a atenção DELES.
Você não esboça nenhuma reação. Está assustado demais para isso.
— Volte para seu quarto e durma. Pense no que eu lhe disse, e reflita. A igreja em que você acredita tem destruído seus semelhantes em nome de um Deus que não existe, para proteger uma guerra suja que nada tem a ver com os interesses humanos.
Vá para **11**.

31 Você conta sobre os fenomenos anormais ocorridos no monastério, sobre os vultos e sobre as sombras — mas, por algum motivo, não conta nada sobre Malcolm. Tudo estava indo bem quando um Inquisidor sugeriu fazer alguns exames em seu corpo, para verificar se não havia marcas deixadas por tais fenômenos.
Você recusou a princípio, mas a Inquisição não aceita um "não" como resposta. Quatro guardas levaram-no para uma câmara de respostas. Vá para **21**.

32 "Algum problema, irmão? — você pergunta, pousando a mão sobre o ombro de Heitor.
— Vou sair daqui, John. Este lugar está me dando calafrios.
— Está louco? E sua carreira no clero? Além disso, uma tempestade está

se formando lá fora. Por quanto tempo você acha que vai sobreviver?
— Deus me protegerá, irmão. É mais seguro sob os relâmpagos que aqui. Você não percebeu a maldade neste lugar, as sombras movendo-se de maneira macabra? Tenho a sensação de que estamos sendo vigiados o tempo todo. Não confio em Malcolm, e muito menos em nossos "irmãos". Vou sair daqui.
— Você está cansado, Heitor. Vamos discutir esse assunto pela manhã, está bem?
— Não pretendo passar a noite aqui. As lendas...
— Que lendas?
— Sobre este lugar. Sobre os Inquisidores daqui. Dizem que os fantasmas de todos os hereges mortos neste castelo voltam para assombrar os padres durante a noite.
Você sabe que Malcolm tem a fama de ser um grande Inquisidor, um inigualável caçador de feiticeiros. Enviou muitos para a fogueira. Na verdade, ele é quase um ídolo para você. Mas a idéia de que os espíritos hereges possam voltar para assombrá-lo é por demais assustadora.
— Heitor, espíritos hereges nunca poderiam ficar aqui. Esta é a casa de Deus.
— Faça como quiser. Eu vou sair daqui.
Se você pretende deixá-lo ir, vá para **20**.
Se pretende fugir com ele, vá para **15**.

33

Você caminha até a fresta. Parece mesmo uma espécie de porta secreta. Com sua experiência em investigação, não é tão difícil deduzir o funcionamento do mecanismo. Depois de alguns minutos, você acha a alavanca que abre a porta.
Antes de puxar a alavanca, contudo, você tem a impressão de ouvir murmúrios atrás da porta secreta. É como se alguém estivesse entoando cânticos, mas em uma língua desconhecida. Você respira fundo e puxa a alavanca.
A porta se abre sem ruído. Você entra em um quarto.
Vá para **30**.

34

Malcolm acompanha você até seu quarto. Com Heitor fora, terá de passar a noite sozinho com as sombras. Você abre a porta de seu quarto cuidadosamente, e entra. A chama tremulante da vela em suas mãos projeta sombras grotescas na parede. Seu quarto está frio, mesmo com a enorme janela de vidro fechada.
— Boa noite, meu filho. Durma com Deus.
Malcolm fecha a porta, deixando-o sozinho.
Se você pretende ficar no seu quarto e tentar dormir, vá para **3**.
Se prefere cair fora daqui o mais rápido possível, vá para **15**.
Se ainda tem coragem para investigar o mosteiro, vá para **28**.

35

Você acha que não há mais motivos para investigar nada. Não há nada de errado por aqui, apenas uma atmosfera peculiar. Por algum motivo, você desiste da investigação. Volta para casa tão rápido quanto pode.
Vá para **10**.

36

Você abre a porta de seu quarto com dificuldade; ela é muito velha, e range. Leva quase três minutos para abrir a porta sem fazer barulho.
Pé ante pé, você caminha pelo corredor até a junção das escadas. De lá, pode ver um lance de escadas que sobe para a biblioteca e os aposentos dos padres; e um lance de escadas descendo para a sala de jantar, que está iluminada.
Se você quer verificar a sala de jantar, vá para **6**.
Se gostaria de ver a biblioteca, vá para **22**.
Se pretende começar pelos aposentos dos padres, vá para **38**.

37

"Ele decidiu voltar para vila de Hampsem — você diz. — Receio que tenha se sentido assustado com o clima do mosteiro. O pobre Heitor tem nervos fragilizados, fica impressionado com qualquer...
— Assustado? — interrompe Malcom, soerguendo uma sombrancelha.
Os monges se entreolham — Por que ele ficaria assustado na casa de Deus? Só pode existir uma razão! Apenas um motivo para temer cruzes e pessoas religiosas!
Um trovão cai, iluminando a sala e o esboço de sorriso nos lábios de Malcolm.
— Devemos tentar trazê-lo de volta, senhor? — pergunta um monge.
Pausa. Você se sente um enorme dedo-duro. Seu colega está sendo acusado de heresia bem diante de seus olhos. É verdade que a atitude dele foi muito suspeita. Por outro lado, contudo, você mesmo já está tremendo de medo.
Malcolm coça o cavanhaque com a mão esquerda, e olha para você em seguida.
Se você vai defender seu colega dessa injustiça, vá para **8**.
Se acha mais prudente ficar quieto, vá para **13**.

38

Você termina de subir as escadas até o andar onde ficam os aposentos dos padres. Está tudo apagado, com exceção de uma única porta no final do corredor. Caminha sorrateiramente pelas portas dos quartos, sem emitir um único som, indo até a porta semi-aberta.
Colando o ouvido à porta, você escuta murmúrios dentro do aposento. Como se alguém estivesse recitando versos em alguma língua desconhecida. Você aperta o cabo de seu punhal contra o peito, com medo.
Se você pretende entrar e descobrir o que está acontecendo aqui, vá para **30**.
Se acha que tudo isso não passa de uma grande besteira, e vai voltar a dormir, vá para **16**.

39

— Não, suponho que não — você mente outra vez. — Por que Heitor faria tal coisa? Ele deve estar perdido, e tão somente.
Malcolm não parece convencido. Nesse instante, um outro monge mais baixo e magro se aproxima de Malcolm e sussurra algo em seu ouvido. O olhar de Malcolm não se altera, e ele responde:
— Sim, é claro que deve.
Em seguida, devolve sua atenção para você:
— Nossos irmãos vão procurar por seu amigo. É muito perigoso passear por estas regiões, e mesmo em determinadas partes deste mosteiro a noite é assustadora. Você ouviu falar das lendas, certamente.
Vá para **18**.

40

Você decide não confiar em ninguém. A Inquisição certamente iria torturá-lo por suas verdades. Perturbado com tudo o que aconteceu, e ainda preocupado com a marca tatuada em seu peito, você conta o que eles querem ouvir. Preenche todos os relatórios e os entrega, como se nada tivesse acontecido. A morte de Heitor foi explicada e confirmada pelos padres de São Ruterford.
Após algumas semanas, você inventa uma desculpa convincente e abandona a igreja. Você descobriu que não consegue falar a respeito do demônio com ninguém; a cicatriz deve tratar-se de um ritual mágico, que o impede de comentar sobre o ocorrido. Intrigado, passa a dedicar-se ao estudo das forças misteriosas que o demônio utilizava.
Com o tempo, você acaba tornando-se um grande feiticeiro.

MARCELO DEL DEBBIO

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas.

REF. DBE 2 (R$ 3,50)

REF. DBE 4 (R$ 3,50)

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ESGA (R$ 16,00)

REF. INV (R$ 12,00)

INVASÃO

O RPG baseado no romance Espada da Galáxia.

DEFENSORES DE TÓQUIO

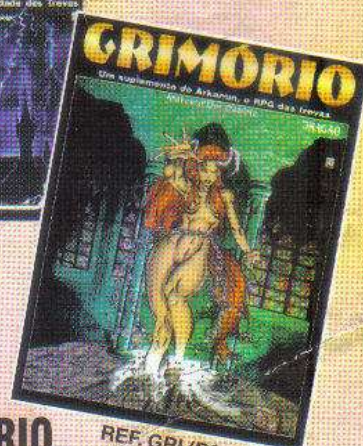
O RPG brasileiro mais vendido, mais fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Ranges, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

REF. DBF 1 (R$ 2,50)

REF. DBF 3 (R$ 2,50)

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais; eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar feitiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ARKA (R$ 12,00)

REF. GRI (R$ 12,00)

GRIMÓRIO

Primeiro Suplemento para ARKANUN

SÓ AVENTURAS

REF. SA 1 (R$ 2,80)

REF. SA 2 (R$ 2,80)

REF. SA 3 (R$ 2,80)

REF. SA 4 (R$3,00)

REF. SA 5 (R$3,00)

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

Dragão Brasil Especial	Defensores de Tóquio	Espada da Galáxia	Arkanun	SÓ AVENTURAS
(ref. DBE) 2 ❑ (ref. DBE) 4 ❑	(Ref. DBF 1) ❑ (Ref. DBF 3) ❑	(Ref. ESGA) ❑ (Ref. INV) ❑	(Ref. ARKA) ❑ (Ref. GRI) ❑	(Ref. SA) 1 ❑ (Ref. SA) 2 ❑ (Ref. SA) 3 ❑ (Ref. SA) 4 ❑ (Ref. SA) 5 ❑

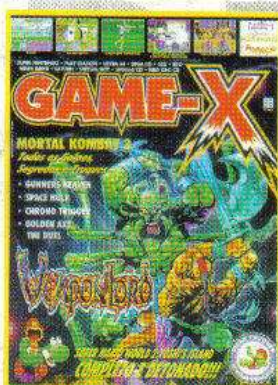
NOME: ____________________ ENDEREÇO: ____________________

TEL.: __________ CEP: __________ CIDADE: ____________________ ESTADO: __________

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113
CEP 04505-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

VALIDADE ATÉ 15/12/96

GX1❑

GX2❑

GX3❑

GX4❑

GX5❑

GXE1❑

GXE2❑

Quem é campeão coleciona!

GX6❑